CENT MILLE MILLIARDS DE DESSINS

Projet départemental Arts visuels Inspection académique d'Ille-et-Vilaine 2004-2006 Parcours3

Illustration : école primaire de Feins, cycle III, parcours 1

Cent mille milliards de dessins

Exercices de style pour une pratique régulière.

Entraîner le dessin, c'est expérimenter différents types de tracés en variant gestes, outils, supports, contraintes…
C'est aussi exercer l'œil sur différents « motifs » : objets, paysages, images, êtres vivants…
Le dessin est un moyen d'expression et de représentation ; il permet la formulation du visible et du ressenti, il donne forme à la pensée.
Il nécessite une pratique régulière et variée.
Le terme de dessin recouvre une très grande diversité de formes d'expression comme en témoignent de nombreuses propositions d'artistes. Elles aideront l'élève à se libérer des stéréotypes pour aller vers une expression plus personnelle.

Les jeux proposés ci-contre sont à considérer comme de petits exercices de style de durée et difficulté variables ne requérant souvent qu'un dispositif assez léger. Ils sont de ce point de vue, faciles à mettre en œuvre.
Ils s'adressent à l'enseignant qui peut les adapter à son niveau de classe ; ils peuvent aussi être pratiqués directement par l'élève de cycle III dans un parcours personnel.
Il n'existe pas de classification précise de ces jeux ici regroupés en quelques grandes rubriques perméables entre elles.
On peut cependant distinguer deux grands axes dominants : d'une part, des jeux qui favorisent l'entraînement des tracés, délient le geste, stimulent l'imaginaire et d'autre part, des propositions dans lesquelles des savoir-faire techniques seront réinvestis. Ces dernières prennent en compte l'utilisation du dessin dans ses différentes fonctions, à la croisée de différents domaines disciplinaires : fonction narrative (bande dessinée, littérature jeunesse…), fonction documentaire (schémas, cartes…), fonction d'anticipation (dessins préparatoires…), fonction de mémoire (croquis…), fonction symbolique (codage…)…

Au fil des jeux, chaque classe trace son propre parcours, parfois à la rencontre d'un autre projet

Référents Éducation nationale

En charge des dossiers
Arts visuels - Éducation musicale
Jean Hanry
IA-IPR chargé du premier degré

Chargée de mission Arts et Culture
Lydie Martin-Godeau
Tél. 02 99 25 10 67
Mail : lydie.martin@ac-rennes.fr

À l'Inspection académique
Claire Braneyre
Service DIVEL
Tél. 02 99 25 12 23
Mail : divel35@ac-rennes.fr

Les Conseillers pédagogiques Arts plastiques
Tél. 02 99 25 10 79

Muriel Bodin-Taragano
Mail : muriel.taragano@wanadoo.fr

Christiane Jhelil
Mail : christiane.jhelil@ac-rennes.fr

Jacques Dilhuit
Mail : jacques.dilhuit@ac-rennes.fr

Site de l'Inspection académique
www.ac-rennes.fr/ia35

Cent mille milliards de dessins

Sommaire

« Jeux à dessiner »

Partie 1 : 5
Muriel Bodin-Taragano et Christiane Jhelil,
Conseillères pédagogiques Arts Plastiques

1. Codes. Cryptographies. 5
2. Compositions. 9
3. Écritures. Fonctions poétiques. Fonctions symboliques. 17
4. Écritures. Mots et textes sources d'inspiration. 21
5. Émotions. Sensations. 25
6. Imagination. Métamorphose. 29
7. Lignes. 39
8. Postures. Points de vue. 49
9. Représentation. 52

Partie 2 : 64
Jacques Dilhuit,
Conseiller pédagogique Arts Plastiques

10. Dessins de cinéma. 64

Partie 3 : généralités 72

11. Les arts visuels. Instructions officielles 2002 : le dessin. 72
12. Formes. Transformations. 76
13. Arts plastiques : matériels de dessin. 78
14. Références culturelles et artistiques. 81

Codes
Cryptographies

1. Codes chocs de sens

Inventer un code à partir de dessins d'objets ordinaires auxquels on attribue un autre sens pour obtenir des assemblages étranges comme on peut en trouver dans les associations surréalistes.

Outils conseillés

Retenir des moyens d'expression adaptés aux projets et au besoin, inventer des outils, en fabriquer, détourner des objets courants pour servir les idées. Exemple : tremper légèrement un peigne, une fourchette dans de l'encre ou de la peinture pour tracer des lignes parallèles…

Images : 67, 82, 132, 133, 142.

2. Dessiner un mode d'emploi

Inventer un code pour dessiner une recette, une règle de grammaire, une situation mathématique, la description d'une figure géométrique, une petite annonce…

Outils conseillés

Crayons divers, gris et couleur, feutres, stylos, carnet de dessin.

3. Pictogrammes

Collecter des pictogrammes utilisés par exemple dans le sport, la publicité, la signalisation routière et autres signalétiques diverses. Imaginer ses propres signes et dessiner un message. Vérifier le sens des messages en les donnant à décrypter à un camarade.

Outils conseillés

Papier quadrillé pour faciliter les tracés, règle pour tirer les traits dans le cas de signes à caractère géométrique, crayon HB, stylo à bille, feutres fins.

Image : 142.

4. Drôle de plan !

Dessiner un plan ou une carte en utilisant un codage personnalisé : carte du cœur, de la main, du cerveau, d'un lieu inconnu, du pays « de l'autre côté du miroir »…

Outils conseillés

Lire « Les cartes de ma vie » de Sarah Faranelli (album jeunesse).

Images : 124, 131, 147.

5. Drôle d'histoire !

Coder personnages et situations d'un récit et le traduire en images à l'instar des contes illustrés par Warja Lavater.

Outils conseillés

Choisir un mode d'expression en lien avec l'imaginaire développé.

Images : 92, 92 bis.

6. Dessin de jeu

Dessiner une séance d'un jeu collectif vu de dessus : terrain, joueurs, déplacements.
Dessiner ses déplacements dans la cour pendant la récréation.
Dessiner une danse, un mouvement, un déplacement et sa direction au moyen de signes simples (flèches, lignes, pictogrammes).

Image : 88, 91.

7. Jeu des 7 familles soufflées

Fabriquer un jeu de sept cartes vierges par joueur. Déposer sur chaque carte quelques gouttes d'encre noire. Souffler sur ces gouttes d'encre à l'aide d'une paille pour obtenir des lignes ramifiées plus ou moins guidées qui formeront les 7 personnages d'une famille très spéciale. Après séchage complet, comparer les familles et jouer à plusieurs.

Outils conseillés

Feuilles de bristol blanc vierge de format A4, ciseaux, encre noire, paille, pinceau n° 2 ou 4.

Image : 12.

8. Jeu des 7 familles construites

Fabriquer un jeu de sept cartes vierges par joueur. Déposer sur chaque carte quelques gouttes d'encre noire. Souffler sur ces gouttes d'encre à l'aide d'une paille pour obtenir des lignes ramifiées plus ou moins guidées. Prolonger, transformer les ramifications et les taches avec un pinceau très fin et une encre colorée pour dessiner les personnages de manière plus construite. Les personnages de cette famille peuvent ressembler aux humains, à des animaux, à des êtres fabuleux, à des formes anamorphiques, abstraites.

Outils conseillés

Feuilles de bristol blanc vierge de format A4, ciseaux, encre noire, encre de couleur, paille, pinceau n° 2 ou 4.

Image : 12.

9. Rébus

Inventer ou traduire des rébus, des messages, des proverbes, des expressions par le dessin.

Images : 3, 4, 5, 6.

10. Dépliants touristiques

A partir de dépliants touristiques, relever, classer, dessiner et organiser les différents signes du langage cartographique : pictogrammes, idéogrammes, symboles… Occuper toute la surface du support. Sélectionner un signe, le dessiner en le transformant pour lui donner un sens nouveau.

Images : 53, 67, 86, 87.

11. Collection de logos et de codes barres

Sur un fond de couleur vive, coller vingt-quatre carrés noirs organisés suivant un schéma rigoureux et en respectant un espacement régulier entre chaque. Dessiner sur la moitié de ces surfaces noires des logos copiés dans des magazines ; sur l'autre moitié, inventer, tout ou partie, six logos et six mots pour les désigner.

Les logos peuvent être remplacés par des codes barres découpés sur des produits divers ou réinventés, chaque barre devenant une lettre ou un mot selon son épaisseur ou sa couleur. À légender.

Image : 140, 142.

Composition

12. Itinéraires graphiques 1

Choisir une page imprimée dans laquelle on retient une seule lettre, par exemple le « c ». Relier de manière aléatoire tous les « c » de la page sans lever le crayon. La ligne obtenue peut être retravaillée de multiples façons et avec une grande variété d'outils différents.

Image : 98, 99.

13. Itinéraires graphiques 2

Choisir une page imprimée dans laquelle on recherche, tour à tour, chacune des lettres de l'alphabet. Relier de manière aléatoire tous les « a », puis tous les « b » et ainsi de suite jusqu'à la lettre « z ». Les lignes obtenues peuvent être de couleurs différentes ; il est également possible de varier le rythme des lignes : en continu, en pointillés, en petits points, en petits cercles etc. Les lettres, les chiffres peuvent être bien d'autres signes !

Images : 98, 99, 107.

14. Itinéraires graphiques 3

Le jeu des itinéraires peut s'appuyer sur une partition musicale ; il s'agit ici de relier les signes musicaux jusqu'à saturation de la page.
Il peut également s'agir d'une page couverte de chiffres : un ticket de caisse, une facture…
Il peut enfin être intéressant de partir d'une nouvelle sorte d'écriture comme celle des programmes informatiques, véritable source de signes d'apparence cabalistique.

Images : 1, 98, 99, 107.

15. Un océan de signaux

Se positionner dans un espace, c'est orienter sa perception ; pendant un temps limité, dessiner sur une même feuille tout ce qui est vu, entendu, imaginé.

Outils conseillés
Stylos à bille noir et autres couleurs.

Images :1, 4, 39,71, 143, 145.

16. Tissages

Découper des bandes de texte de qualités plastiques variées (taille des caractères, couleurs, densité du texte, typographie…). Ajouter deux autres bandes l'une comportant un message composé avec un traitement de texte, l'autre avec un texte écrite à la main. Tisser toutes ces bandes entre elles (jeu du dessus/dessous).
Le tissage fera apparaître/disparaître certaines parties des messages que le lecteur pourra essayer de deviner voire de réinventer en respectant néanmoins une contrainte pré-établie. Exemple : compléter le message en rouge, à l'encre, au pastel, par la gravure, avec des lettres en gras etc.

Image : 145.

17. L'aventure du mot géant

Choisir un mot que l'on aime particulièrement pour une raison précise et l'écrire de manière à ce que les lettres touchent les bords du support. Révéler les surfaces délimitées par les lettres par les moyens plastiques de son choix (couleurs vives, camaïeu, rythmes graphiques, écritures…)

18. Le fond de la forme

Découper une lettre de grande dimension, la coller en un endroit de la surface de la feuille avec de la colle repositionnable et combler l'espace vacant en dessinant la même lettre, beaucoup plus petite et maintes fois répétée suivant un rythme réfléchi.

Image ; 2, 101, 134.

19. Prolifération

Choisir une lettre de grand format et la coller librement sur un support papier. Combler l'espace vacant par le dessin de la même lettre, beaucoup plus petite et maintes fois répétée suivant un rythme aléatoire.

Images : 134, 141,147.

20. Répétition

Dessiner une forme simple, figurative ou non. Répéter le motif en l'organisant sur le support jusqu'à saturation.

Image : 37, 42, 65, 66, 87, 137, 149.

21. Constellations

Dessiner des constellations différentes d'un même nombre et d'un même type d'éléments : osselets, billes, lentilles… Utiliser toujours le même support, opérer sur un territoire limité dont la forme correspond à celle du support : ceci est important pour faciliter l'organisation des éléments.

Image : 87, 107, 115.

22. Imbrication

Choisir un motif simple (personnage, oiseau, arbre, feuille, banane …), facilement modelable afin qu'il puisse rester identifiable dans les légères modifications que le jeu de l'imbrication lui fera subir.

Images : 87, 141.

23. Tours et détours

Masquer les titres d'un texte, masquer des colonnes, les majuscules avec de l'encre noire, des pastels couvrants, du papier gommé…
Remplacer certaines parties évidées du texte par des images, par du papier calque, par du papier vitrail…
Imaginer des reliefs en ajoutant de la matière.

Image : 4.

24. Signes d'objet

Imaginer un signe à partir du contour d'un objet. Travailler ce signe en utilisant différentes opérations plastiques : agrandissement, réduction, multiplication, fragmentation, association, dissociation, élargissement, affinement, imbrication de formes ou de lignes, répétition…

Images : 2, 37, 49, 50, 58, 59, 137.

25. Pictogrammes

Collecter des pictogrammes utilisés par exemple dans le sport, la publicité, la signalisation routière et autres signalétiques diverses… et inventer ses propres signes. Les organiser sur la surface du support. Contrôler le sens des messages en les donnant à traduire à un camarade.

Image : 142.

26. Un mot, un jour

Dessiner journellement un mot qui exprime l'évènement du jour, la pensée du jour, une situation particulière… Le tracé de ce mot devra traduire la personnalité de son auteur, son style, aussi est-il important de bien définir le dessin de cette écriture-image.
Information : Ben -Benjamin Vautier- est un artiste niçois dont la base de travail, le mot, est à la fois l' outil, le médium, l'écriture plastique, le dessin, l'idée, le projet …Sa calligraphie est simple et facilement lisible. Il choisit et pèse ses mots en fonction des messages qu'il veut communiquer : politiques, poétiques, humoristiques, gentils, révoltés, cruels, osés, longs, courts, vulgaires, élégants, faciles, complexes… Ils peuvent exister en solitaires, indépendants les uns des autres, ou courir à plusieurs sur un mur…

Images : 147, 148, 149.

27. Rencontre. Raconte

Tracer, au crayon, deux traits de 1 ou 2 centimètres chacun, en deux endroits distincts de la surface du support.
Les prolonger d'une autre couleur chacun jusqu'à ce qu'ils se rencontrent et se racontent leurs histoires de traits. Intégrer l'écriture de cette fiction dans la page.

Outils conseillés
Crayon HB, stylo à bille, crayons de couleur.

Image : 80.

28. Méli-mélo

Combiner plusieurs dessins sur une même page. Il peut s'agir de croquis différents réalisés lors d'une sortie pédagogique.

Images : 36, 55, 56, 77, 88, 143.

29. Drôles de molécules

Jeter quelques lentilles sur une feuille, les entourer, retirer les lentilles. Au crayon, tirer des liens pour créer une forme.

Image : 6, 98.

30. Puzzle

Dans un paysage, réel ou représenté, dissocier les différents éléments et les réorganiser différemment.

Image :114.

31. Détail captif

Choisir un site (intérieur, extérieur), une image, un tableau (en le privant de son contexte). Faire de cet élément un motif et l'introduire dans une composition plastique en le multipliant, en l'agrandissant, en le réduisant, en le déformant, en le fragmentant.

Image :137.

32. Décalquer n'est pas tricher

Prélever à l'aide d'un calque des éléments dans différents dessins pour les assembler sur le même support et créer une composition plastique autonome.

Images : 81, 114, 118 à 118 bis/5, 138, 138 bis.

33. Recyclage

Théâtre de mémoire : assembler par collage de petits dessins divers, unifier la composition en créant des liens entre les fragments (jeux de lignes, remplissage…). Ces collages peuvent provenir d'éléments produits à des temps différents.

Outils conseillés

Faire des recherches sur l'œuvre de Jean Dubuffet pour nourrir ce jeu de dessin.

Images : 55, 56, 144.

34. 1 en 10

Commencer à dessiner sur une feuille de calque, continuer sur une autre feuille de calque. En jouant sur la transparence, réaliser un dessin en plusieurs feuillets.

Images : 118 à 118 bis/5, 138, 138 bis.

35. Série

Dans un cadre dessiné, organiser des formes simples (3, 4 ou 5) ; répéter en variant les compositions.

Images : 65, 66, 67.

36. Silhouettes

Organiser une composition d'objets. Les dessiner uniquement en silhouettes crayonnées en variant l'intensité des gris par exemple.

Outils conseillés

Mine de plomb, mine graphite.

Image : 139.

37. Variables graphiques

Rechercher dans divers documentaires des variables graphiques utilisées pour représenter le relief : ombrages, estompes, hachures, courbes de niveau… Les utiliser dans la composition d'un paysage, d'une nature morte, d'un portrait… réels ou imaginaires.

Outils conseillés

Crayon HB, stylo noir à bille fine, feutre d'écriture très fine.

Images : 64, 65, 66, 134.

38. Cube incomplet

Sur des feuilles de format post-it ou dans un petit carnet, inventorier les assemblages possibles ou figures réalisables à partir de 3, 4, 5 allumettes, bâtonnets ou bûchettes.

Image : 15.

39. Sculpture provisoire

Sur un socle (support neutre, carton peint en blanc par exemple), agencer divers objets de manière à réaliser une sculpture. Dessiner l'assemblage en unifiant l'ensemble de la composition.

Outils conseillés

Utiliser un seul type d'outil pour la représentation, trouver des moyens techniques inventifs pour associer les formes.

Images : 17, 96, 104.

40. Papier peint

Simplifier le dessin d'une feuille d'arbre par exemple pour n'en garder que le seul contour stylisé. Observer ce motif presque réduit à l'état de signe, le sculpter en pâte à modeler en deux ou trois dimensions différentes et en plusieurs exemplaires de chaque. Manipuler, agencer, faire autant d'essais que de besoin jusqu'à être satisfait du résultat obtenu. Dessiner cette composition. La mettre en situation dans un contexte décoratif ou orne-

mental.

Image : 137.

41. Mandalas

Le carré pour la terre, le cercle pour le ciel, le carré pour la maison, le cercle pour la méditation… Dessiner, combiner, découper cercles et carrés en mille autres figures géométriques. Faire entrer dans cette valse de formes un bouquet de crayons de couleur. Colorer de mille feux les espaces entre deux lignes frontières, les angles aigus ou obtus d'un triangle, les cercles concentriques d'un jardin d'eau imaginaire…

Outils conseillés

Compas, équerre, règle graduée, crayon HB finement aiguisé, crayons de couleur, feuille de papier quadrillé ou non de format carré, rigueur, minutie et poésie.

42. Mondes en globes

Sélectionner quelques règles ou opérations plastiques comme celles de substitution, de multiplication, de juxtaposition, d'association de formes, de lignes et dessiner sur le thème du globe pour exprimer des images mentales du type monde malade, monde en fête, monde en guerre, monde prisonnier, monde en liberté, monde gourmand, monde consommateur, monde pollué…

Outils conseillés

A chaque monde, à chaque atmosphère, son outil.

Images : 97, 136.

43. Le salon des designers 1

Décalquer plusieurs fois un même objet du registre culinaire (casserole, fourchette, louche, râpe, broc etc.) en en modifiant, pour chaque nouveau dessin, une partie et une seule. Composer ces nouvelles réalisations en un ensemble qui mettra en scène l'objet d'origine et l'évolution de ses transformations.

44. Le salon des designers 2

Décalquer en un exemplaire plusieurs objets du registre mobilier (chaise, table, fauteuil, étagère...) en modifiant, pour chaque dessin, une partie et une seule. Composer ces nouvelles réalisations en un ensemble qui mettra en scène, sur un même support ou en montage de plusieurs supports les objets d'origine et l'évolution de leurs transformations.

45. Le salon des designers 3

Choisir un objet usagé ou mis au rebut et le transformer le dessin. La couleur peut intervenir.

Image : 153.

46. Disque

Choisir un disque (CD Rom publicitaire) et dessiner une composition figurative, abstraite ou géométrique s'inscrivant dans ce format circulaire.

Outils conseillés

Feutres pour CD, crayons tous supports, gravure suivie d'un encrage et d'un essuyage au chiffon doux...

47. Le Dormeur du val

Poser, sur la surface vierge d'un support librement choisi, quelques taches de couleurs complémentaires. Dans les espaces blancs restants, dessiner l'histoire, les formes, les lignes, les signes... que vous suggèrent les ensembles colorés.

Outils conseillés

Se laisser guider par sa sensibilité et se documenter sur la démarche artistique de Robert Combas réinterprétant, par exemple, "le Dormeur du val" de Rimbaud

48. Tout au stylo, le clair-obscur !

Révéler par le dessin un endroit de la cour de récréation. Montrer la lumière et les subtilités du lieu par la composition des variations des noirs produits par le graphisme (hachures, points, croix, cercles, superpositions..., blancs ménagés entre les surfaces plus ou moins noircies).

Images : 135.

49. Figures/Défigures géométriques

Sur une surface de papier blanc, tracer à la règle et à l'équerre ou à la règle et au compas un carré de 9 x 9 cm. Prendre une feuille de papier calque et décalquer ce carré numéro 1 à main levée. Prendre une deuxième feuille de papier calque et décalquer rapidement ce carré numéro 2 à main levée. Recommencer cette opération plusieurs fois en décalquant toujours la dernière figure réalisée en un geste rapide et souple. Enfin, superposer toutes les figures obtenues et relever avec précision toutes les lignes visibles pour obtenir une composition nouvelle.

Outils conseillés

Papier blanc, papier calque, crayon HB ou stylo à bille noir, ou feutre noir fin. Règle ou double-décimètre, équerre ou compas.

Images : 118 à 118 bis/5.

Écritures
Fonctions poétiques
Fonctions symboliques

50. Les mots du robot

Imaginer un robot à nul autre pareil ? En faire le portrait le plus extravagant possible et lui donner un nom qui correspond à sa fonction dominante.
Cet extraordinaire robot parle une langue à nulle autre pareille constituée de sons continus, de silences, de bruits bizarres, d'onomatopées, de gribouillis sonores, de borborygmes, de gargouillis tonitruants, de sifflements aigus, de grondements, de ronflements et autres grognements de toutes sortes… Imaginer son écriture. La dessiner.

Outils conseillés
Essayer de choisir les outils les plus adaptés au projet de dessin ; en inventer si besoin.

Images : 152, 156.

51. Le titre caché du dessin

Faire librement un dessin. Lui donner un titre. Intégrer (cacher) ce titre dans une mise en scène du dessin de manière à ce qu'il disparaisse le plus possible.

Image : 114.

52. Le nom de l'auteur et son portrait

Réaliser son portrait et y inclure son nom de telle sorte que ce nom (ou prénom, ou signature…) fasse totalement partie de l'image.

53. La Bruyère

Mettre en scène et en dessin les descriptions des personnages de ses célèbres « Caractères ».

54. Calli-caractères

A partir de la lecture de quelques personnages des « Caractères » de La Bruyère, dessiner, sous forme de calligrammes, les travers de ses personnages.

Image : 117.

55. Calligrammes et poésie

A la manière de poètes comme Apollinaire, dessiner un poème en mots-images, le réécrire sous forme de calligramme.

Images : 116, 117.

56. Calli-villes

Une photographie du quartier, une carte postale, une image de ville dans un magazine… Observer. Décrire ou mettre en poésie ce que l'on voit.
Dessiner les contours de ce paysage avec les phrases ou les mots choisis pour l'évoquer. L'écriture remplace la ligne.

Images : 117.

57. Calligraphies

S'inspirer de calligraphies arabes et chinoises pour inventer de nouvelles compositions calligraphiques à partir d'un haïku, d'un extrait poétique ou d'une phrase que l'on aime particulièrement ou même à partir de la sonorité d'un mot.

Images : 116, 117, 125, 147, 148, 155.

58. Jeu d'échelles

Dessiner un abécédaire en rythmant la composition avec les différences d'échelles, les épaisseurs de lignes, les variations de gris, les couleurs éventuelles, le collage de quelques lettres découpées dans des magazines ou extraites de polices de traitement de texte…

59. Enluminures d'aujourd'hui

S'inspirer de lettres enluminées du Moyen-Age pour inventer de nouvelles enluminures à partir d'un texte d'auteur ou d'un texte personnel afin de donner du sens à l'enluminure.

Images : 120, XX.

60. Monsieur Chiffres et Madame Lettres

Monsieur Chiffres et Madame Lettres sont deux robots métalliques composés de chiffres pour l'un, de lettres pour l'autre. Dessiner ces robots et les mettre en scène.

Outils conseillés

Papier glacé, stylos à encre métallisée argentée, bleutée, papier aluminium, feuilles de plastique, rhodoïd…

Conseil pratique

Faire une recherche préalable sur les couleurs froides au cycle 3 afin d'en explorer et d'en exploiter leurs pouvoirs en fonction du projet dessin.

61. Taga-Tago

Aider Taga-Tago à inventer toutes sortes de tags très noirs ou très colorés qui racontent des tas d'histoires très drôles ou très tragiques…

Image : 157.

62. Tago-Taga

Aider Tago-Taga à inventer toutes sortes de tags très ordinaires lus dans la rubrique des faits divers des journaux.

Image : 157.

63. Le villegléen

Jacques Mahé de la Villeglé est un artiste dont le travail s'appuie sur l'écriture. Pour lui, l'écriture témoigne de la vie sociale. Il en prélève les traces sur les affiches qu'il décolle et recompose pour nous obliger à les regarder autrement, il copie des signes variés gravés sur les murs, tracés sur les trottoirs, écrits « à la sauvage » sur des panneaux ou ailleurs…

À partir d'une collection de signes choisis selon une thématique précise, inventer un alphabet nouveau pour communiquer.

Outils conseillés

Ardoise et craie blanche, ou papier noir et pastel à la cire blanc, ou crayon correcteur blanc, papier blanc et feutres noirs et couleur.

Images : 126, 127.

64. Le boustophédon, carré magique

Sur le principe des carrés magiques chiffrés connus en Chine depuis la plus haute Antiquité (2400 avant Jésus-Christ), choisir un mot lisible indifféremment de gauche à droite et de droite à gauche (palindrome). Dessiner chaque lettre en la mettant en scène dans l'espace de sa case.

Image : 129.

65. Fantastiquement chiffré

Imaginer la métamorphose des chiffres de 0 à 9 en les transformant dans leur structure en êtres fantastiques.

Écritures
Mots et textes sources d'inspiration

66. Inspiration

Utiliser la chanson « Laisser parler les p'tits papiers » et dessiner sur tous les supports évoqués dans le texte de Serge Gainsbourg. Le motif dessiné sera imaginé en fonction de ce qu'évoque le support.

67. Dessin de texte

Dessiner d'après une description littéraire détaillée ou vague.

68. Dessins de mots

Dessiner « flou », dessiner « à peine », dessiner « grincement »…sans souci de figuration en utilisant la ligne à l'instar de Henri Michaux par exemple, pour représenter ce qui est ressenti.

Images : 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 85, 155.

69. Double sens

Ecrire un texte dans un sens tout au long de la page.
Retourner la page et réécrire le texte dans l'autre sens en recouvrant les lignes précédentes.
Le texte, devenu illisible, sert de prétexte à une nouvelle interprétation par l'émergence de signes abstraits.

70. Jungle de mots

A partir de la lecture d'un texte incitatif, donner vie à une jungle de mots en faisant le plus possible appel à l'imaginaire.
Exemple : au début des temps, il y a très, très longtemps, existait un jardin merveilleux, planète de tous les alphabets. D'étranges végétaux, en croissant, donnaient des fleurs de mots, des branchages de phrases... jusqu'à la plus étonnante luxuriance.

Outils conseillés

Choisir les outils les plus variés et les plus inventés pour la plus extraordinaire des jungles.

Images : 53, 86, 154.

71. Mon premier dictionnaire

Choisir un mot commençant par A. Le «définir » d'une manière très personnelle par le dessin (toutes les techniques sont envisageables).
Sélectionner vingt-cinq autres mots suivant l'ordre alphabétique. Donner leur définition. Les définitions peuvent renseigner sur le sens du mot très précisément ; elles peuvent également être l'écho d'un sentiment, d'une relation ou d'une histoire très personnelle avec ce mot.

72. Métamorphoses lettriques

Transformer une lettre en la prolongeant, en la grossissant, en la déformant partiellement…

73. La main fantôme

Tendre un papier kraft brun ou blanc de grand format sur un mur ou un panneau dans un lieu de passage. Dans le plus grand secret, y tracer une ligne, une forme, une lettre, en tout petit ou en tout grand. Laisser, à proximité de ce panneau, divers scripteurs. Inviter les passants à compléter le dessin tout au long de la journée ou de la semaine : seul le « fantôme »peut déterminer la durée. Il peut aussi attendre que la surface du support soit devenue toute noire.

Outils conseillés

Marqueurs noirs, deux ou trois pots d'encre noire, brosses et pinceaux de tailles diverses, fusain. Prévoir cuvettes d'eau et chiffons pour le nettoyage.

Images : 53, 54, 81, 101, 113, 143.

74. Dictionnaire : dessins de mots

Travailler avec un dictionnaire pour créer des sortes de chaînes dessinées.
Choisir un mot, le dessiner, lire sa définition dans le dictionnaire, y prélever un mot nouveau, le dessiner. Etc.

Outils conseillés

Prévoir des bandes de papier de faible hauteur mais assez longues ou du papier en bobine de type machine à calculer.

75. Dessins à la chaîne

Choisir un mot de départ, le même pour tous. Le dessiner en un temps limité, chacun avec sa sensibilité. Les interprétations seront multiples.
Dans un second temps, par un jeu d'analogie, dessiner le mot auquel il fait écho. Comparer ensuite les chaînes de mots dessinés et mettre l'ensemble en espace.

76. Le nom de l'auteur et son portrait

Réaliser son autoportrait et y inclure son nom de telle sorte que ce nom (ou prénom, ou surnom, ou pseudonyme) fasse totalement partie de l'image.

Images : 135, 147,151, 155.

77. Un mot, un jour

Dessiner journellement un mot qui exprime l'évènement du jour, la pensée du jour, une situation particulière… Le tracé de ce mot devra traduire la personnalité de son auteur, son style, aussi est-il important de bien imaginer le dessin de cette écriture-image.
Visualiser le dessin dans sa tête, s'en faire une image mentale.

78. Dessins à mots

Les dessins à mots produisent des images mentales. Dessiner un paysage en le remplaçant par des mots qui le décrivent.

Outils conseillés

Faire une recherche sur le travail artistique de Ben (Benjamin Vautier), travail à, partir des mots, de leur sens dans un contexte donné, de leur actualité dominante.

Images : 147, 148, 149, 155.

79. Dessin à l'aiguille

Choisir une image d'abécédaire classique, peint ou brodé. Appliquer par-dessus un papier calque et relever le contour par piqûres d'aiguille.

Outils conseillés

Epingle, aiguille à laine.

Image : 154.

Émotions
Sensations

80. Emotions en lignes

Figurer émotions, sensations, sentiments éprouvés par une ligne horizontale facétieuse : ondulations, soubresauts, creux et pics, zigzag, enroulements etc.

Outils conseillés

Bande ou bobine de papier à dérouler et feutre noir ou mine de plomb ou pastel : choisir des mines dures (série H) ou tendres (série B) suivant l'intention recherchée.

Images : 45, 46, 52, 61, 71, 80.

81. Ailleurs. Autrement.

Dessiner sur des supports inhabituels (mur, sol, objet, feuille d'arbre ou de plante d'ornement séchée, vieux vêtement, gant…) en utilisant les propriétés de ces supports.

Outils conseillés

Exemple : pour un mur, utiliser des craies blanches et de couleur facilement nettoyables et permettant de suivre le contour d'une fissure ou autre « accident » avec une précision suffisante pour répondre à l'intention recherchée.

82. Affronter le danger

Montrer par le dessin comment faire face à un terrible danger (peut-être de façon symbolique) et en sortir vainqueur.

Outils conseillés

Choisir les outils, les supports, les matières, les formats susceptibles de correspondre aux émotions éprouvées. Jouer également sur la qualité du trait, de la surface, le rythme entre zones sombres et lumière, la mise en scène du dessin dans l'espace.

Image : 9, 10, 11, 12, 24, 50, 52.

83. Dessin aveugle

Placer en secret un objet dans une poche (sac souple, sachet) opaque. L'échanger avec celui d'un camarade. Le poser sur la table de travail ou le suspendre sans l'ouvrir. Palper, explorer par le toucher l'objet caché et le dessiner tel qu'on le devine.

Outils conseillés

Choisir les outils, les supports, les matières, les formats susceptibles de correspondre aux émotions éprouvées.

Conseil pratique

Si l'on ne parvient pas à visualiser cet objet dans sa forme globale, essayer d'en dessiner les fragments perçus.

84. Les cinq sens

Fermer les yeux, écouter, sentir, goûter, toucher, explorer en mobilisant tous les sens puis dessiner des sons, des odeurs, des saveurs, des sensations thermiques, tactiles diverses…

Outils conseillés

Outils libres, même improvisés, adaptés à l'expression recherchée. Jouer également sur

la qualité du trait, de la surface, le rythme entre zones sombres et lumière, la mise en scène du dessin dans l'espace.

Image : 71.

85. Les deux carrés

Dessiner trois carrés identiques. Laisser le premier tel quel, neutre ; montrer au second qu'on l'aime et au troisième qu'on le déteste.

Outils conseillés

Support papier quadrillé. Outils libres, même improvisés, adaptés à l'expression recherchée.

86. Le corps à l'œuvre

Choisir une image d'œuvre d'art (peinture, photographie, ouvrage d'architecte ou de designer, sculpture…). Se dessiner dans l'œuvre en se représentant dans une posture en fonction des impressions que procure l'image retenue. S'aider éventuellement en se faisant photographier dans la pose voulue ou en se plaçant devant un psyché ou autre miroir en pied.

Outils conseillés

Miroir en pied, appareil photo numérique, outils et supports adaptés au projet de mise en scène du corps dans l'œuvre.

Images : 19, 20, 123.

87. Le tableau du faussaire

Choisir une carte postale représentant une œuvre des collections de dessins du musée des Beaux-Arts. La photocopier et effacer, ajouter ou transformer certaines lignes, certains contours, de manière très discrète, en imitant le plus possible le style de l'artiste. Photocopier la réalisation pour unifier le dessin et masquer les transformations. Analyser les émotions ressenties en faisant ce travail et les traduire par un mot ou deux écrits sur un bristol de même format que la carte postale.

Présenter, côte à côte, les deux dessins photocopiés et laisser les spectateurs retrouver l'image du véritable tableau. Chaque regardeur, à son tour, notera en un mot ou deux mots ses impressions et les glissera dans une boîte. Comparer tous les mots récoltés. Discuter des écarts.

Outils conseillés

Crayon correcteur et scripteurs adaptés à l'image du dessin de l'artiste.

88. Paires de contraires

C'est tout doux, c'est tout dur. Dessiner cette impression de douceur, celle de dureté. S'aider éventuellement à l'aide du toucher en choisissant un objet adapté au projet de dessin.

Dessiner tour à tour le beau, le laid… le très sage, le tout fou… le tout noir, le tout blanc (c'est ici l'occasion de découvrir l'étendue des gammes de blancs et de noirs en jouant avec les valeurs)… le simple, le complexe… le lourd, le léger… le clair, le sombre… le long, le court… Le liquide, le solide… le mobile, l'immobile… le propre, le sale… le haut,

le bas… le chaud, le froid… le lisse, le rêche… le mat, le brillant… le lisse, l'ondulé… le piquant, le granuleux…

Outils conseillés
Outils libres, même improvisés, adaptés à l'expression recherchée.
Conseil pratique
Il serait intéressant de dessiner tous ces contraires et bien d'autres encore au fil des pages d'un carnet de croquis ou d'envisager, dès le début de l'exploration sensorielle, une possibilité de reliure très personnalisée des feuillets utilisés s'ils sont de texture différentes en lien avec les sensations traduites.

89. « L'œil du pavot »

« L'œil du pavot » (1892) est le titre de l'un des nombreux « dessins noirs » et autres gravures de l'artiste surréaliste/symboliste Odilon Redon (XIX^{e} siècle).
Premier temps : quelle impression se dégage de ce titre ? Dessiner ce qu'évoquent ces mots en se fiant à leur seule sonorité, sans ouvrir le dictionnaire ni se renseigner sur ce qu'est un pavot si on l'ignore. Second temps : rechercher la signification du mot pavot et refaire un dessin en conséquence. Troisième temps : comparer avec l'image de l'œuvre de l'artiste.

Outils conseillés
Pastels secs noirs ou fusains tendres et durs, estompe, morceaux d'ouate, gomme mie de pain si besoin, chiffons, fixatif ou laque à cheveux.
Conseil pratique : pour obtenir des noirs profonds et intenses, superposer plusieurs passages entre deux estompages à l'estompe, à l'ouate ou au doigt.

Image : 132.

90. « Débris de rêves »

« Débris de rêves » (1966), est le titre de l'un dessins énigmatiques et silencieux de Toyen.
Quelle impression se dégage de ce titre ? Dessiner ce qu'évoquent ces mots en explorant les sensations de sa propre mémoire.
Comparer avec l'image du dessin de l'artiste.

Outils conseillés
Outils libres, même improvisés, adaptés à l'expression recherchée.

Image : 133.

Imagination
Métamorphose

91. Cadavre exquis

En secret, commencer un dessin, le passer à quelqu'un d'autre en n'en laissant qu'une petite partie visible (cacher le reste par pliage ou sous un morceau de post-it). Le second joueur prolongera l'indice apparent par un nouveau tracé partiellement dissimulé. Passer au suivant et continuer ainsi jusqu'à ce que chacun soit intervenu.

Outils conseillés

Stylo à bille, marqueur. Rouleau de papier que l'on déroule au fur et à mesure de l'avancée du dessin.

Image : 90.

92. Suite dessinée

Prélever un morceau de dessin, une photographie et prolonger cet élément sur un autre support pour inventer un nouveau dessin.

Outils conseillés

Crayons à papier divers, à mines tendres (B, 2B, 4B, 8B, 12B) et dures (H, 2H, 6H), HB.

Conseil pratique : consacrer un temps à expérimenter les rendus (tracés de lignes, gribouillis rapides, coloriage d'une petite surface mine couchée, en appuyant, avec légèreté et souplesse du poignet…) afin de préjuger de l'emploi que l'on peut faire de tel ou tel type de mine de crayon.

93. Dessins gigognes

Réaliser un motif simple sur un petit format (post-it, étiquette, disque de papier pour CD Rom), coller le dessin sur une feuille de format légèrement supérieur, prolonger le motif et renouveler l'opération plusieurs fois jusqu'à obtention d'un grand format : A4, A3, raisin (50 x 65 cm).

Outils conseillés

Crayons à papier H, HB, B, stylo à bille noir à pointe fine, plus épaisse, feutre fin, marqueur, pastel à la cire. Choisir des papiers différents.

94. Au palais de la découverte 1

Expérimenter les rendus (tracés de lignes, gribouillis rapides, coloriage d'une petite surface mine couchée, en appuyant, avec légèreté et souplesse du poignet, griffer la surface par touches vives et envolées, caresser le papier du bout de la mine fraîchement taillée, effectuer de petits cercles indépendants ou entrecroisés, lentement, rapidement…) afin de préjuger de l'emploi que l'on peut faire de tel ou tel type de mine de crayon. Observer. Essayer de retrouver les crayons qui correspondent aux traces obtenues.

Outils conseillés

Crayons à papier divers, à mines tendres (B, 2B, 4B, 8B, 12B) et dures (H, 2H, 6H), HB.

Une feuille de papier à imprimante de format A4.

Conseil pratique : pour que l'expérimentation soit complète, recommencer sur des papiers plus fins, plus épais, de texture lisse ou à grain marqué…

95. Au palais de la découverte 2

Préparer une feuille de papier à imprimante A3, utilisée en format paysage (à l'italienne, à l'horizontale). La quadriller de carreaux de 5 x 5 cm réalisés au traitement de texte au moyen de la touche « Tableau ». Sur ce support, constituer un catalogue méthodique et légendé de traces données par divers types de mines de crayons à papier (Se reporter aux opérations du Palais de la découverte 1). Observer afin de préjuger de l'emploi que l'on peut faire de tel ou tel type de mine de crayon. Noter au fur et à mesure des expérimentations le type de crayon qui correspond aux traces obtenues.

Outils conseillés

Crayons à papier divers, à mines tendres (B, 2B, 4B, 8B, 12B) et dures (H, 2H, 6H), HB.
Une feuille de papier à imprimante de format A3.

96. Au palais de la découverte 3

Premier temps : sur une feuille papier Canson à grain de format A5, jouer avec les rendus de divers crayons à papier (tracés de lignes, gribouillis rapides, coloriage d'une petite surface mine couchée, en appuyant, avec légèreté et souplesse du poignet, griffer la surface par touches vives et envolées, caresser le papier du bout de la mine fraîchement taillée, effectuer de petits cercles indépendants ou entrecroisés, lentement, rapidement…). Saturer (couvrir) la surface du support.
Second temps : observer les traces obtenues et, à l'aide d'un stylo à bille noir ou d'un feutre noir très fin, se promener dans ces traces en soulignant le contour des formes qui surgissent.

Outils conseillés

Crayons à papier divers, à mines tendres (B, 2B, 4B, 8B, 12B) et dures (H, 2H, 6H), HB.
Une feuille de papier Canson à grain de format A5.

97. Deux ou trois en un !

Dessiner un motif, superposer une feuille de calque, relever quelques lignes du premier dessin, recommencer éventuellement en ajoutant un nouveau calque. Avec un même outil, on peut obtenir des valeurs et des intensités différentes.

Outils conseillés

Marqueur, pastel gras, ou à l'huile, pastel dur ou à la cire.
Une feuille de calque que l'on coupera en trois.
Conseil pratique : fixer les trois feuillets sur une vitre pour jouer avec les lignes et la lumière par transparence.

Image : 18.

98. Dessin à compléter

Le support de départ est une feuille imprimée (dessin d'origine scientifique, documentaire, dessin d'un humoriste dans un quotidien, carte de géographie, croquis ou plan d'architecte, timbre poste…). Compléter ce dessin en lui associant des éléments nouveaux par dessin et collage.

Outils conseillés

Stylo à bille noir, feutres de couleur, crayons de couleur, crayons à papier, ciseaux, colle,

magazines, journaux. Adapter les outils choisis à la nature du dessin sélectionné et à celle du papier.

99. Dessin difforme

Réaliser un premier dessin (paysage, portrait, objet…), reproduire et transformer ce dessin en en agrandissant une partie.

Outils conseillés

Crayons à papier HB, B et crayons de couleur.

100. Dessins croisés

Réaliser un premier dessin (objet, animal, végétal, portrait…), mêler un second dessin qui aura une partie commune avec le premier, continuer… Des tracés peuvent être effacés pour une meilleure lisibilité du dessin.
C'est peut-être l'occasion de réutiliser d'anciens dessins du carnet ou d'ailleurs.

Outils conseillés

Crayons à papier HB, B, stylos, plume et encre de Chine, crayon correcteur blanc, effaceur d'encre, gomme…

101. Le cintre inspiré

Dessiner des projets de sculpture à partir d'un objet ordinaire : un cintre. Autres suggestions : chaussure, chapeau, ceinture, bouton…
Pour créer du sens, inventer des fonctions nouvelles à ces objets. Prolongement : réaliser ces sculptures, ces objets

Outils conseillés

Crayons à papier HB, B, carnet de dessin.

102. Disparition

Répéter plusieurs fois un motif simple en allégeant de plus en plus le tracé jusqu'à disparition.

Outils conseillés

Crayon à papier 8B, pierre noire, fusain, pastel gras ou sec. Tracés à explorer.

103. Changer de vie

Un dessin de visage… Le nez soudain s'échappe. Ou la bouche, ou une oreille, un sourcil, le menton… Et sur la page voisine, en face à face, l'élément vagabond change de vie (il devient autre chose, le point de départ d'un dessin étrange).

Outils conseillés

Crayons B, HB, pierre noire, sanguine, fusain, stylo à encre, pinceau n°2 et encre de Chine…

Images : 158, 158 bis.

104. Dessin trompeur

Au moyen du dessin, changer la matière apparente des choses : une tasse molle, froissée, en fourrure…

Outils conseillés

Crayons à papier B, HB, pierre noire, sanguine, pastels…
Option : il est habile de coller des fragments de photo figurant des matériaux ; ils peuvent être découpés dans les catalogues des magasins spécialisés dans les matériels de construction.

105. Hybrides

Associer par le dessin deux objets, légumes, animaux… de façon à ce qu'ils ne fassent qu'un. Raconter l'histoire de ce nouvel objet, son usage…

Outils conseillés

Crayons à papier B, HN, stylo à bille, stylo-plume, plume et encre de Chine.

106. Greffes

Réaliser un premier dessin au trait, assez simple. Ce peut être un dessin d'objet, un fruit, un légume, un animal, un personnage…Ajouter des parties appartenant à d'autres objets.

Outils conseillés

Crayons à papier HB, B, stylo à bille, papier calque.
Conseil pratique : le dessin sera plus facilement réalisé sur un papier calque lequel permet de ne garder que les lignes utiles.

107. Petit dessin deviendra grand

Inverser les rapports de proportion entre les formes et dessiner en grand ce qui est petit et en petit, ce qui est grand. Inventer par ce procédé un paysage extraordinaire, la salle de classe, sa chambre…

Outils conseillés

Crayon à papier HB, B, pierre noire, sanguine, fusain, pastel.
Pour le support, retenir un grand format de préférence.

108. Verlandamon

C'est le monde à l'envers ! Les chiens grimpent aux arbres, les chats promènent leur maître, les élèves font la classe à leurs professeurs, les arbres déploient leurs racines vers le ciel quand celui-ci n'est pas sous leurs pieds… Tout est possible à Verlandamon !

Outils conseillés

utilisation sans retenue du collage et de la couleur (pastel, aquarelle, gouache plus ou moins diluée, crayon graphite, mine de plomb, sanguine, feutres de couleur…).

Image : 110.

111. 1+1+1+1…

Dessiner un premier motif très simple, le reproduire en lui ajoutant un élément, puis reproduire le dessin obtenu en lui ajoutant un nouvel élément etc. Pour que la transformation soit intéressante, renouveler plusieurs fois l'opération. Cet exercice peut se dérouler sur plusieurs jours.

Outils conseillés

Crayons à papier H, HB, B B2, B6, stylo à bille, encre de Chine et pinceau ou plume. Choisir plusieurs feuilles de même format afin qu'elles puissent être relier ensuite entre elles.

112. Passe à ton voisin

Le premier joueur exécute le dessin d'un objet de son choix puis le passe à son voisin qui, sans être vu des autres, le reproduit à sa façon et comme il le comprend. Ce deuxième dessinateur rend son dessin au premier joueur et donne le sien à un troisième participant. Et ainsi de suite jusqu'au dernier dessinateur.
Afficher tous les dessins et comparer, commenter, expliquer les écarts constatés entre toutes les réalisations.

Outils conseillés

Feuilles de papier de même format et de même qualité, crayon HB ou stylo à bille noir.

113. Dessin inspiré

Dessiner à partir d'un support imprimé ou préparé : papiers collés, taches de couleur, matériaux divers, papier griffé, papier troué…

Outils conseillés

Gouache, encres, feutre noir, marqueurs, papiers imprimés, textures diverses assemblées et collées, papier froissé…

Images : 70, 84.

114. L'envers du décor 1

Sur une feuille absorbante et humide (type papier « aquarelle », papier buvard), jeter des taches d'encre de Chine, laisser sécher puis retourner la feuille. Par infiltration, les taches créent des formes dont on peut s'inspirer pour inventer des créatures fantastiques, étranges...

Outils conseillés

Encre de Chine, plume, pinceau, brosse ronde ou plate, feutre, marqueur. Papier de format A3 ou raisin.

115. L'envers du décor 2

Sur une feuille absorbante et humide (type papier « aquarelle », papier buvard), jeter des taches d'encre de Chine, laisser sécher à demi puis laver les taches et utiliser les auréoles restantes comme point de départ de nouveaux dessins.

Outils conseillés

Encre de Chine, plume, pinceau, brosse ronde ou plate, feutre, marqueur. Papier de

format A3 ou raisin. Bac d'eau claire, éponge.

116. Petite tache deviendra…

Laisser tomber une goutte de gouache sur une feuille épaisse et l'écraser avec un papier buvard ou une feuille « d'essuie-tout pliée en quatre. Le résidu de trace marque le point de départ d'un dessin réaliste ou imaginaire, figuratif ou abstrait.

Outils conseillés

Gouache, aquarelle, encres, feutre noir. Papier de format A3 ou raisin (50 x 65 cm).
Conseil pratique : travailler en couleur ou dans des tons de gris selon l'appel de la tache et l'atmosphère souhaitée.

117. Dessin en miettes

Écraser des miettes de fusain ou de charbon de bois sur une feuille à dessin. Avec un chiffon, frotter sur toute la surface de la feuille en variant pression et direction du geste. Retravailler certaines zones au fusain, créer des contrastes, balayer au pinceau pour ôter l'excédent des poussières, absorber quelques gris avec une gomme mie de pain pour introduire des zones de lumière.

Outils conseillés

Fusain, charbon de bois, pinceau doux n° 20, gomme dite « mie de pain » (ou véritable mie de pain pétrie, à renouveler autant de fois que nécessaire), fixatif ou laque à cheveux.

118. Cache-cache-frottage

Par frottage, relever des empreintes de matériaux divers. Observer les dessins générés par ces traces avec attention afin de laisser germer des images mentales. Continuer le dessin en intervenant avec l'outil utilisé pour le frottage.

Outils conseillés

Crayon cire, pastel à la cire, mine de plomb, pierre noire, craie à tableau…

119. Derrière la fenêtre

Représenter une façade de maison ou d'immeuble d'après une photographie. Imaginer ce qui se passe derrière certaines fenêtres. Créer un cadre au crayon correspondant à chaque fenêtre et dessiner l'intérieur.

120. La chaussure mystérieuse

Choisir une chaussure parmi d'autres chaussures découpées dans des catalogues ou magazines et dessiner le personnage qui peut lui être associé.
Même chose avec un vêtement, un chapeau, un sac…

121. Des habitants pour une maison

Découper une maison dans un catalogue de l'immobilier, un magazine de décoration ou d'architecture, la coller en un emplacement soigneusement prémédité de la surface d'une feuille de format A4 au minimum et imaginer par le dessin la famille qui l'habite (famille banale ou excentrique, réelle ou inventée, terrestre ou extraterrestre…).

122. Des vides très pleins 1

A partir d'une photo d'identité agrandie à la photocopieuse, représenter le visage en ne dessinant ni les yeux ni les sourcils, ni le nez ni la bouche. Dans ce visage, ne seront dessinés que les espaces contenant les yeux, les sourcils, le nez, la bouche.

123. Des vides très pleins 2

Choisir deux objets identiques de formes galbées ou sinueuses ou arrondies… Les juxtaposer côte à côte et observer la (les) forme(s) de l'espace qu'elles découpent. Dessiner cette nouvelle forme.

Outils conseillés

Vases, petites amphores, verres à pied, oranges, tasses à café juxtaposées par les anses… Crayon à papier HB, gomme à dessin ou fusain et gomme « mie de pain ».

124. Signes-objets

Imaginer un signe à partir du contour d'un objet. Travailler ce signe en utilisant différentes opérations plastiques : agrandissement, réduction, multiplication, répétition, division, morcellement, fragmentation, dissociation, association, imbrication de formes ou de lignes, retournement…

Outils conseillés

Crayons à papier 8B, fusain, mine de plomb, pierre noire, stylo à bille noir, feutre ou marqueur selon la nature et le format du support.

125. Jeu d'ombre

Participation à deux. L'un tient un objet qu'il éclaire avec une lampe de poche de manière à en projeter une ombre sur le papier. L'autre relève au crayon le contour de l'ombre. La même opération peut être répétée plusieurs fois avec le même objet ou des objets différents.
Les protagonistes interviennent à tour de rôle dans les situations d'éclairagiste et de dessinateur.

Outils conseillés

Crayon HB, graphite, mine de plomb, feutre noir fin.

126. Jeu d'ombre à la branche

Participation à deux. L'un tient une branche, feuillue ou non, qu'il éclaire avec une lampe de poche de manière à en projeter une ombre sur le papier. L'autre relève au crayon le contour de l'ombre. La même opération peut être répétée plusieurs fois avec la même branche
Les protagonistes interviennent à tour de rôle dans les situations d'éclairagiste et de dessinateur.

Outils conseillés

Crayon HB, graphite, mine de plomb, feutre noir fin.

127. Cabanes

Dessiner une cabane extraordinaire. En quoi est-elle construite ? Pourquoi ? Où peut-on la trouver ? Pourquoi à cet endroit précis ? Pourrait-elle être déplacée ? Pourquoi ? A qui sert-elle ? A quoi ? Et quand ?

Images : 23, 69.

128. Prêt-à-porter inspiré

Dessiner une collection de vêtements et accessoires inspirée des formes, matières, textures, couleurs de fruits ou de légumes : le manteau carotte, le robe poireau…

129. Dessin au millimètre

Le papier millimétré est d'ordinaire réservé à un tracé précis et rigoureux. Contrarier le support en dessinant avec des outils au tracé épais.

Outils conseillés

Encre, pinceau, peinture, marqueur…

130. Dessine-moi une image

Au commencement, une photographie de paysage rural ou urbain. Dessiner ce que l'on ne peut pas voir à l'œil nu (le monde microscopique, le caché…). Coller de petits morceaux de papier blanc aux emplacements choisis sur l'image et dessiner ce qui n'est pas visible.

Conseil pratique

L'image de départ doit être assez grande, A4 au moins.

Image : 74.

131. Dessin de poussière

Recouvrir le bord d'une feuille ou d'une forme avec du fusain. Poser la feuille sur un autre support et essuyer avec un chiffon ou du papier doux froissé. Frotter ou caresser. La poussière déposée plusieurs fois, avec ou sans recharge en fusain, permet de créer des espaces avec des zones de gris différents jouant de transparences.

132. Singulier/pluriel

Sur un support cartonné, assembler des formes d'épaisseurs différentes. Appliquer sur cette surface une feuille de papier bristol par exemple et relever, par frottage, les empreintes des formes recouvertes. Renouveler plusieurs fois l'opération en variant les outils de frottage et les supports.

Conseils pratiques

Écouter la chanson « Laisser parler les p'tits papiers »

133. Torsion/crépon

Sur un support cartonné, créer des formes d'épaisseurs différentes par torsion de scotch crépon. Appliquer sur cette surface accidentée une feuille de papier bristol par exemple

et relever, par frottage, les empreintes des formes recouvertes. Renouveler plusieurs fois l'opération en variant les outils de frottage et les supports.

134. Sur la branche

A partir du croquis ou de la photographie d'une branche ramassée lors d'une sortie ou lors de la taille des arbres, dessiner l'arbre qui tenait la branche.

Image : 119.

135. Utopie

À partir du dessin d'un monument, d'une architecture célèbre (Arc de Triomphe, Tour Eiffel, Tour de Pise, de Babel, Mât de Cocagne, Pyramide de Gizeh, Bibliothèque Nationale, Institut du Monde Arabe, Centre Pompidou, Pyramide du Louvre, stations du Val La Poterie, Le Blosne à Rennes…), inventer un nouveau monument, une nouvelle architecture par ajout, retrait, déformation, incision, détournement de fonction… Exemple : des tours pour regarder passer les trains sur le modèle de la Tour Eiffel.

Conseils pratiques

Collecter photographies et cartes postales de sites remarquables, prestigieux ou non ; consulter les encyclopédies recensant les merveilles du monde ou quelques sites Internet sur le sujet.

136. Cache-cache dessin

Sur une feuille de format A4 par exemple, coller d'anciens dessins, ou des ratages, emprunter ceux d'un camarade ou bien en créer pour l'occasion. Sur une autre feuille de même format ou dans un couvercle de boîte à chaussures, percer de petites ouvertures ; superposer au dessin. Les ouvertures laisseront apparaître les bouts de dessins choisis pour une autre perception des choses.

Image : 2.

137. Disparition patiente

Choisir une chose périssable ou dégradable : tartine de pain, fruit, fleur, légume, feuille d'arbre ou de papier, gomme, crayon, tube de peinture ou de dentifrice…
En douze images, montrer le vieillissement, la dégradation, l'usure de cet objet jusqu'à sa disparition.

Outils conseillés

Post-it blancs ou 12 carrés de papier qui pourront être reliés en carnet ; bande de 12 feuillets pliés en accordéon, rouleau de papier de petit format, crayon HB, gomme et techniques libres.
Conseil pratique : s'armer de patience pour attendre que le temps fasse son œuvre entre le premier et le douzième dessin. Surveiller l'évolution du processus et dessiner régulièrement pour pouvoir choisir ensuite les 12 étapes clés.

Image : 43.

Lignes

138. Allumettes

Jeter sur une feuille une poignée d'allumettes. Marquer l'emplacement de la tête par un gros point et l'extrémité par un petit point. Relier les gros points par un tracé épais, les petits par un trait fin.
Renouveler l'opération en variant le nombre d'allumettes.
Au gré de l'imagination, ces lignes peuvent être le point de départ d'un nouveau dessin figuratif.

Outils conseillés
Stylo à bille noir, feutre fin, feutre épais

Images : 80, 99.

139. Figures numérotées 1

Cinq petits cailloux portent chacun un chiffre et plusieurs feuilles de même format comportent une forme tracée au crayon, soit un cercle, soit un carré.
Jeter les cailloux dans ces formes géométriques et numéroter leurs emplacements ; relier ensuite les chiffres dans l'ordre de manière à réaliser une figure fermée.

Image : 99.

140. Figures numérotées 2

Cinq petits cailloux portent chacun un chiffre et une seule feuille comporte une forme tracée au crayon, soit un cercle, soit un carré.
Jeter les cailloux dans la forme géométrique choisie et numéroter leurs emplacements ; relier ensuite les chiffres dans l'ordre de manière à réaliser une figure fermée. Recommencer plusieurs fois de suite afin que les figures obtenues s'enchevêtrent.
Il est possible de varier épaisseur et couleur des tracés.

Image : 99.

141. Obstacles

Poser trois cailloux sur une feuille en trois endroits différents espacés les uns des autres. En dessiner les contours, retirer les cailloux. Tracer des lignes de haut en bas de la feuille en évitant de traverser les trois formes. Colorer éventuellement les formes laissées par les pierres.

142. Grouillement

Dessiner un motif simple, fruit, arbre, visage… en laissant aller la ligne sans lever le crayon avant la fin du dessin.

Images : 35, 106, 111.

143. Course à la ligne

Dessiner par accumulation, par enchevêtrement de lignes. Plier, déplier, enrouler, dérouler la ligne en tracé continu ? Varier pression et épaisseur du tracé.
« Une ligne plutôt que des lignes. Ainsi je commence, me laissant mener par une seule, et sans lâcher le crayon de dessus le papier, je laisse courir, jusqu'à force d'errer sans

se fixer dans cet espace réduit, il y ait obligatoirement un arrêt. Un emmêlement, ce qu'on voit alors, un dessin comme désireux de rentrer en lui-même. » Henri Michaux, « Émergences Résurgences »

Images : 14, 35, 54, 56, 63, 111.

144. Ce que raconte la ligne

« Les mouvantes lignes aussi qu'ils avaient aperçues se ployaient, se déployaient, s'enroulaient, se déroulaient, qui partaient en boucles, en déhanchements, enlacements ou désenlacements, en spirales, serpentins, éventails, en ombelles, en queue de paon, formes dévergondées, en appels au secours, en sarabandes, en étoiles rayonnantes, en anneaux, en astéries, en rose des vents, en segments tombants, se dédoublant sans fin… Ils tentaient maintenant de les reprendre par une prodigalité d'entrelacs, de zébrures, de franges, d'ornements, lignes que bien à tort on prenait pour décoratives ou superflues alors qu'elles n'étaient que le rendu affaibli de ce qu'ils avaient subi, expression d'une incoercible, infernale répétition. » Henri Michaux, « Emergences Résurgences »

La main, prolongée par le crayon, peut se laisser aller à exprimer ce que les mots décrivent, il y a là un point de départ à la constitution d'un vocabulaire graphique qui sera enrichi par d'autres observations.

Images : 9, 10, 14, 35, 63, 71.

145. Dessins gigognes

Produire une forme simple sur un petit format (post-it, étiquette…). On peut s'inspirer de formes empruntées à la botanique, par exemple, pour stimuler l'imaginaire. Coller ensuite ce dessin sur une feuille un peu plus grande et en prolonger les lignes jusqu'aux limites de cette deuxième feuille. Recommencer l'opération en choisissant un troisième format encore un peu plus grand et ainsi de suite jusqu'à épuisement.

146. La ligne dans l'espace

Utiliser des pelotes de laine de couleur, des ficelles, câbles électriques colorés pour réaliser des motifs au sol. Photographier certains motifs. En reprendre éventuellement les tracés, tout ou partie, à la peinture.

Images : 69, 96, 88.

147. Lignes et mouvements

Lier activité graphique et écriture chorégraphique, vivre les lignes et mouvements avec son corps dans l'espace. Retranscrire cela sur le papier avec différents outils sur différents formats.

Outils conseillés

Fusain, pinceau, encre de Chine, marqueur sur papier glacé, tous outils et supports qui permettent une fluidité du tracé.
Utiliser, pour aide, le document joint : « Formes et transformations »

Images : 69, 96, 88. 159.

148. Lignes en volumes

Déplier un volume de carton ; laisser courir des lignes sur les différentes faces du volume. Mettre en couleur certaines zones.
Reconstituer le volume initial.

149. Débordements

Sur une grande feuille, poser de larges taches de couleur. Jouer ensuite avec la ligne : tantôt elle se déploie, parfois elle borde la couleur, tantôt elle la traverse, d'autres fois elle la brouille, ou la contourne, l'évite, etc.

Outils conseillés
Encres de couleur, marqueur, papier absorbant.

Images : 8, 9, 10, 100.

150. Contours ouverts ou fermés

Au moyen de la ligne, prélever le contour d'objets, de personnages. Assemblés, prolongés, ils seront le point de départ d'un monde fantastique peuplé de formes étranges.

Outils conseillés
Calque, feutre noir.

Images : 81, 84, 103, 104, 104 bis.

151. Lignes au choix

Dessiner un paysage avec une majorité de lignes horizontales, une architecture avec essentiellement des lignes verticales. Jouer sur l'épaisseur des traits pour mettre en évidence certaines zones.

Images : 26, 28, 29, 30.

152. Labyrinthe

Une ligne continue se promène sans s'arrêter sur toute la surface de la feuille sans jamais se recouper. Elle commence en un coin de la feuille et se termine n'importe où. Investir certains espaces entre les lignes avec de la couleur. Deux couleurs identiques ne doivent pas être voisines.

Outils conseillés
Crayon feutre noir, crayon correcteur dit « blanco ».

Images : 14, 21, 101, 109.

153. Le temps d'une ligne

Dessiner une ligne fermée le plus vite possible.
Dessiner une ligne ouverte le plus lentement possible.
Recommencer plusieurs fois sur toute la surface de la feuille. Essayer de repérer et de qualifier ce qui les distingue dans la qualité du tracé. Expérimenter l'exercice avec des outils différents.

154. Structures plurielles

Le dessin : conseller au hasard une page blanche d'une vingtaine de points. Relier à main levée ou à la règle tous les points entre eux. La structure peut être légère (on pourrait s'y promener, s'y faufiler) ou très dense (passage difficile).
La lettre : donner à cette structure, par exemple, une fonction, un titre.
Le volume : on peut aussi s'en inspirer pour réaliser une sculpture en fil de fer.
La photographie : on peut aussi photographier cette sculpture.

Images : 14.

155. Pour une poignée de lignes

Saisir à pleine main plusieurs crayons bien taillés, couleur ou gris, et dessiner.

156. À deux mains 1

Saisir à deux mains et simultanément plusieurs crayons bien taillés. Une main tient un bouquet de crayons de couleurs, l'autre des feutres fins de couleur. Dessiner.

157. À deux mains 2

Saisir à deux mains et simultanément plusieurs crayons bien taillés. Une main tient un bouquet de crayons « H », l'autre des crayons « B ». Dessiner.

158. À deux mains 3

Saisir à deux mains et simultanément plusieurs scripteurs. Une main tient un bouquet de crayons « H » ou « B », l'autre des stylos à bille noirs et/ou des feutres à pointe très fine noire. Dessiner.

159. Symétrie

Une feuille partagée en deux parties égales. Dans chaque main, un crayon posé sur la ligne centrale, au même point. Effectuer de part et d'autre de la ligne des tracés aussi semblables que possibles.

Images : 212, 122, 125a, b, c, d.

160. Dessin au kilomètre

Tout en se déplaçant, dessiner des éléments choisis sur un trajet défini sans jamais lever le crayon.

Outils conseillés

Rouleau de papier de caisse enregistreuse par exemple, crayon à papier, stylo à bille.

161. Dessin scotché et dessin buvard

Créer, sur un support lisse, un réseau de lignes avec du scotch de réserve en papier ; ne pas hésiter à le tordre, le plier; le froisser. Recouvrir toute la surface du support avec une brosse plate trempée dans de l'encre, appliquer un buvard ou autre pour absorber l'excès d'encre.
En un deuxième temps, observer les traces absorbées par le buvard et les doubler par

le dessin (sur le buvard même) pour obtenir un nouveau réseau linéaire.

162. Quarté +

Quatre bâtonnets de longueurs différentes Soit 1, 2, 3, 4 cm sur des feuilles de 10 x 10 cm. Réaliser différentes organisations à partir des mêmes lignes tracées à main levée. Certaines figures inventées peuvent être reprises ensemble dans une composition.

Outils conseillés

Post-it blanc, micro pointe noire, règle.

Images : 15, 80, 87, 99.

163. Dessin mayonnaise

Faire grandir un motif, un arbre par exemple, par prolifération de la ligne dans une continuité du geste.

Outils conseillés

Fusain, pierre noire, marqueur sur papier glacé.

164. Arbre ou oignon en coupe

Réaliser une série de cercles à main levée, emboîtés les uns dans les autres. Varier leur espacement, l'épaisseur et la valeur (plus ou moins noir ou gris) des tracés, pratiquer des essuyages…

Outils conseillés

Fusain, pierre noire, pastel à l'huile, sanguine.

165. Itinéraires graphiques

Choisir une page imprimée dans laquelle on retient une seule lettre, par exemple le « c ». Relier les « c » de la page sans lever le crayon. La ligne obtenue peut être retravaillée de multiples façons et avec une grande variété d'outils. On peut renouveler l'opération avec d'autres lettres et en changeant de couleur. On peut aussi colorer certaines formes issues des recoupements du trajet linéaire. Autres supports : un ticket de caisse, une page de programme informatique…

166. Dessin gravé

Dessiner en griffant, creusant, grattant une plaque de plexiglas, de polystyrène, de polyuréthane. Encrer la plaque et appliquer une feuille, passer un rouleau à pâtisserie en pressant assez fort. Recommencer en variant la qualité du papier et l'ancrage.

Outils conseillés

Rouleau mousse pour l'encrage, aqualaque ou encre à sérigraphie à l'eau, outils pour spécialisés de graveur comme les gouges pour creuser, outils improvisés comme les grosses pointes, les stylos à bille à pointe fine (ne pas jeter les stylos usagés, ils peuvent resservir pour d'autres utilisations), une pierre pointue…

167. Monotype

Encrer une plaque de verre, dessiner avec le manche d'un pinceau sur la plaque, appliquer une feuille, presser fortement et retirer la feuille.

168. Dessin mouillé

Sur un papier humide, dessiner, avec une plume trempée dans l'encre, des lignes, des courbes de niveaux. S'inspirer éventuellement de dessins de courbes de niveaux des manuels de géographie.

Images : 8, 9, 11, 13.

169. Du fil à la ligne

Dessiner dans l'espace avec du fil de fer fin ; suspendre les structures créées avec du fil de nylon ; jouer avec l'éclairage de manière à projeter des ombres sur une feuille de papier. Relever les lignes projetées avec un fusain.

Images : 97, 98.

170. Recto verso

Dessiner au marqueur sur un papier léger, retourner la feuille et continuer à dessiner en tirant parti des traces d'encre visibles par transparence.

171. Peau

Dessiner, par observation, imitation, des matières ou des structures : bois, pierre, sable, grille, dalle granitée, écorce…

172. Rêve d'encre

Dessiner à l'encre ou au pinceau en jouant avec les lignes d'une photographie aérienne, d'une carte.
Clin d'œil à Alechinsky.

Images : 70, 84.

173. Dessins d'ombres

Sous la lumière d'une lampe électrique ou d'une torche puissante, projeter l'ombre de petits objets sur une feuille, relever leurs contours au crayon et continuer à l'envi.

174. Dessin au cœur

Dessiner en commençant par le contour de l'objet et continuer en gagnant l'intérieur, sans lever le crayon.

Images : 120, 120 bis, 159.

175. Repentir

Reprendre un ancien dessin, supprimer certaines parties par collage de papier, scotch de réserve, correcteur… et les remplacer par de nouveaux tracés.

Images : 77, 88.

176. Texte masqué

Masquer certaines parties d'un texte avec de l'encre ou des morceaux de papier vierges ou dessinés ; évider d'autres espaces en les remplaçant par des morceaux de papier calque.

Image : 115.

177. Histoire de la gomme fureteuse

« Il était une fois un dessinateur qui ne dessinait que des dessins noirs ou gris foncé. Il commençait parfois dans un coin de la feuille qu'il noircissait consciencieusement en inclinant la mine de son crayon graphite numéro 6 ; d'autres fois, il se mettait à gribouiller nerveusement et ne s'arrêtait que lorsque toute trace de papier blanc avait disparu. Mais c'était sans compter sur Dame Gomme qu'on appelait La Grande Fureteuse tant elle était habile à s'immiscer dans les fonds sombres du dessinateur pour y dessiner des paysages de lumière…»

Image : 85.

178. Sur le carreau

Sur les vitres de la classe par exemple, poser une feuille plastique transparente. Relever, à l'aide d'un crayon tous supports, des lignes du paysage réel aperçu depuis la fenêtre. Il est possible d'ajouter au paysage quelque chose qui lui manque… Ou que l'on aimerait y voir figurer.

179. Lignes en creux

Avec un stylo à bille qui n'a plus d'encre (penser à conserver les stylos usagés pour d'autres utilisations), tracer des lignes, dessiner sur une feuille de papier posée sur un support mou de type tapis de souris. Le dessin s'imprime en creux. Pour le révéler, crayonner en douceur (sans appuyer, avec délicatesse) sur toute la surface avec une mine de plomb large. Le dessin apparaît en blanc.

Image : 120.

180. Gris, gris

Crayonner, hachurer en créant des zones de gris différents, en variant pression, vitesse et ampleur du geste. Inventer de cette manière un paysage, un visage, une architecture…

Outils conseillés

Crayon graphite B, 2B, 6B, H, HB. Stylo à bille. Papier assez lisse.

181. Un dessin dans les plis

Plier une feuille de papier fin une ou plusieurs fois ; la placer sous une feuille de papier assez fine elle aussi. Frotter à la mine de plomb, estomper au doigt ou au chiffon ; renouveler l'opération en déplaçant le papier plié.

Outils conseillés

Mine de plomb. Autres outils pour variante possible : pastel gras, pastel sec, fusain.

182. Peinture « à la ligne »

Peindre un paysage à la gouache très diluée avec une brosse large : les formes sont ainsi simplifiées.

Avec un crayon à papier ou une plume et de l'encre de Chine, préciser le dessin en superposition des aplats de couleur.

Image : 100.

183. Hachures

Remplir de petites surfaces contiguës de hachures diverses, plus ou moins serrées, plus ou moins fines et orientées différemment. Créer de cette manière des formes abstraites ou des paysages, les valeurs des gris différents donnent du relief à l'image.

Outils conseillés

Crayon graphite B, 2B, 6B, H, HB. Stylo à bille.

Images : 64, 65, 66, 112, 135.

184. Réseaux

Sur une feuille de Canson noir, placer trois points. Au crayon blanc, tracer des lignes à la règle, en traits légers (ne pas appuyer, garder le poignet souple), passant obligatoirement par l'un de ces trois points. Ajouter trois ou quatre lignes horizontales ou verticales en les plaçant librement. Veiller à ne pas trop encombrer l'espace pour éviter que la lecture du dessin ne devienne trop difficile. Cette première étape apparaît comme une esquisse légère. Renforcer ensuite certaines lignes ou contours de formes par des hachures et/ou en grisant, en noircissant certaines zones de manière à créer une sorte d'architecture improbable.

Images : 95, 95 bis.

185. Gribouillis malins

Assembler sur une feuille quelques morceaux choisis d'anciens dessins (originaux ou photocopies), des dessins « ratés », des croquis rapides, quelques mots préférés… et compléter cet ensemble avec des gribouillis savants, plus ou moins denses, qui relieront les éléments collés et unifieront la composition.

Outils conseillés

Stylos noirs à pointes différentes, mines graphites plus ou moins grasses.

Conseil pratique : photocopier le collage avant de passer au dessin. Le collage original pourra ainsi être photocopié plusieurs fois et donner lieu, au gré de chacun et au fil du temps, à de nouvelles interprétations qui pourront, in fine, être comparées et constituer

une « série » intéressante.

Images : 53, 55, 56.

186. Répétition

Choisir un motif simple, dessiné au trait et le répéter plusieurs fois en l'organisant dans la page. Varier l'épaisseur du tracé, sa couleur…

Images : 49, 77, 87.

187. Promenade dans la page

Commencer un tracé au crayon ou au pinceau et à l'encre de Chine. Descendre dans la page sans interrompre le trait (la ligne) dans sa promenade, dans ses hésitations… Dessiner ainsi un paysage dans lequel on peut imaginer se perdre.

Images : 54, 56, 75, 81, 84.

188. Une forme peut en cacher une autre

Sur une feuille de papier calque, dessiner une forme simple, imaginaire, aléatoire, géométrique, stylisée… Sur une deuxième feuille de calque, dessiner une seconde forme qui sera une légère transformation de la première et ainsi de suite.

Conseil pratique

Relier ensuite les feuilles de papier calque en carnet ; penser préalablement au dessin à rechercher une présentation personnalisée des réalisations pour les mettre en valeur et leur donner un sens.

Images : 118 à 118 bis/5, 138, 138 bis.

Postures
Points de vue

189. Le tour de la pomme

Choisir une pomme aux couleurs multiples. La poser au centre d'une large table de six à huit places. Occuper toutes les places de sorte que, toutes les cinq minutes, las dessinateurs tournent en même temps, de chaise en chaise, vers la gauche.
Le jeu consiste à dessiner la pomme telle qu'on la perçoit de la place que l'on occupe ; il se termine lorsque chacun a regagné sa chaise initiale.

Images : 40, 41, 42.

190. Trois en un

Placer un objet assez loin de soi, en dessiner une vue d'ensemble hors de tout détail.
Se rapprocher de l'objet à mi-chemin, le dessiner tel qu'on le voit alors.
Se rapprocher encore, de manière à avoir le nez sur l'objet et dessiner avec précision le détail que l'on distingue nettement.

191. Points de vue mêlés

Sur un même support, dessiner différents points de vue d'un même lieu : la cour de l'école par exemple.

192. L'arrière-plan

Mettre en scène un objet dans un endroit choisi. Oublier l'objet. Dessiner uniquement l'arrière-plan en laissant en blanc l'espace caché par l'objet.

Images : 20, 27, 30, 31.

193. Assis/debout

Bien assis à sa table, dessiner un objet ou une idée pendant un temps limité. Dessiner la même chose debout pendant le même laps de temps.

194. Dessus, dessous

Poser un objet sur une plaque de verre, en hauteur ; le dessiner vu de dessous, en contre-plongée.
Poser cet objet par terre sur une grande feuille cartonnée blanche ; le dessiner vu de dessus, en plongée.

195. Croquis-demi-minute

Les joueurs sont assis en cercle ou en U, chacun disposant d'un feutre fin ou d'un stylo à bille et de son carnet de dessin ou de sa bobine de papier machine par exemple. A tour de rôle, chaque participant prend la pose dans l'espace central en choisissant sa position. Les autres ont trente secondes pour dessiner sa silhouette en commençant par une extrémité et d'un seul trait continu sans jamais lever le stylo ni interrompre son tracé ?

196. Face à face

Deux personnes, assises l'une en face de l'autre, doivent se dessiner mutuellement et en même temps au fusain en un temps limité à 15 minutes.
Chacune dispose d'un chiffon et/ou d'une plume d'oie pour les corrections : la plume,

mieux encore que le chiffon doux, permet d'effacer le trait de fusain facilement.

Outils conseillés
Fusain tendre ou pastel sec, fixatif ou laque à cheveux.

Images : 50, 111.

197. À distance

Changer la relation au support (distance) : dessiner avec le doigt, avec un crayon fixé au bout d'une règle rigide, d'une tige souple, avec la souris, avec la tablette graphique…

198. Flux dessiné

Dessiner en tenant à peine le crayon, avec tremblement en fermant les yeux, sur une musique, sur des odeurs, en pensant à un moment heureux, à une colère… Le tracé véhicule le flux des sensations.

199. Zoom

Faire un zoom avant à partir d'un paysage complexe photographié ou réel, à partir d'une peinture type paysage à l'italienne par exemple, dessiner ce que l'on ne voit pas. Cerner peu à peu de plus en plus de détails précis jusqu'à la fourmi dans l'herbe. Rendre visible l'imperceptible.

Images : 31, 74.

200. Dessin à règles

Choisir un format minuscule ou gigantesque et dessiner tous les éléments sélectionnés sur un trajet prédéterminé : vue d'ensemble ou vue de détails, à la même échelle ou à celle imposée par le format.

Images : 37, 38, 39, 113.

201. Sans filet

Dessiner sans regarder son support de travail.

202. Sens dessus dessous

Dessiner un sujet de son choix (un objet, un animal, un personnage, une plante) la tête en bas.

Image : 110.

Représentation

203. La ligne du dehors, l'espace du dedans

Dessiner un objet, un paysage ou une composition préparée, en contours seuls. Dessiner la même chose en ne saisissant cette fois que la surface du sujet, sans prendre en compte les contours.

Outils conseillés
Crayon B, HB, encre, crayons de couleur, pastel.

Images : 25, 49.

204. Écriture paysagère

Tracer un paysage en une ligne continue, comme une écriture, en commençant par la ligne d'horizon, puis chercher de nouvelles lignes. On peut entraîner le regard en s'exerçant sur un papier calque posé sur une image.
Pour les enfants de cycle 1, intervenir directement sur une photocopie en surlignant les lignes au pastel de couleur.

Outils conseillés
Stylo à bille, crayon HB, pastel.

Images : 45, 46, 47, 60.

205. Tri sélectif

Le paysage est un ensemble de signes complexes et denses.
Choisir quelques uns de ces éléments qui constituent le paysage et les recomposer en un nouveau paysage.

Conseil pratique
Cet exercice peut se pratiquer devant un paysage réel ou à partir d'une image.

Images : 53, 86.

206. Dessin bavard

Dessiner un paysage en un maximum de lignes (ce que l'on voit, ce que l'on devine, ce que l'on imagine).

Images : 48, 75, 76.

207. Dessin économe

Représenter un paysage réel, une composition, en un minimum de lignes.

Conseil pratique
Cet exercice peut se pratiquer devant un paysage réel ou à partir d'une image.

Images : 24, 25, 26, 27, 57.

208. Monde flottant

Une ville miniature, un objet dans l'espace blanc de la page…

Outils conseillés

Stylo à bille, crayon HB bien taillé.

Image : 3, 6, 26.

209. La partie et le tout

Saisir les lignes générales d'un paysage, d'un objet, d'un lieu et représenter un détail de manière fouillée et précise.

Image : 34.

210. Tableaux sur table

Sur sa table de travail, assembler, disposer quelques objets et les dessiner en point de vue zénithal. Varier les compositions, les outils, les supports à partir de la même composition.

Images : 80, 102.

211. Bon plan

Une règle graduée, un crayon HB bien taillé, et voici l'architecte fou prêt à tout dessiner : le plan de la table, le plan du jardin, de la maison de ses rêves, de son cœur, de son ventre, de son cerveau, de ses pieds, de sa vie…

Images : 23, 95, 95 bis, 104, 104 bis.

212. Dessin de taches

Sur un papier humide, réaliser une tache à l'encre de Chine ; laisser l'encre d'y diffuser ; reproduire le forme obtenue en contours et plus si affinité.

Outils conseillés

Encre de Chine, pinceau.
Porte-plume, stylo-plume.

Images : 8, 9, 10.

213. Concentration

De mémoire…
Après avoir observé et dessiné selon plusieurs points de vue un objet personnel, on le connaît « sous toutes ses coutures ».
Tout au long de l'année, à certains moments choisis, fermer les yeux, penser fort à cet objet, se concentrer sur cet objet selon un point de vue et le dessiner… de mémoire.

214. Sans les yeux

Dessiner un paysage, une nature morte, une silhouette, le portrait d'un camarade… sans regarder le support sur lequel on exécute le dessin.

215. De mémoire

Observer un paysage réel et le décrire par écrit le plus précisément possible en choisissant des mots évocateurs.
Une semaine plus tard, dessiner ce paysage d'après ce texte de description.
Enfin, retourner dans le paysage réel et le dessiner « sur le motif ».

216. Souvenirs, souvenirs

Observer une composition, un ensemble de fruits et légumes par exemple puis masquer cette composition en la couvrant d'un tissu et la dessiner de mémoire.

217. Vue d'ici ou de là

Une composition d'objets est disposée au milieu de la classe. De sa place, chacun la dessine telle qu'elle se présente à son regard.
Comparer ensuite les divers points de vue.

Outils conseillés

Fusain, sanguine, crayon HB, Mine de plomb, pastel, marqueur, encre, aquarelle…

Images : 40, 58.

218. Schéma d'œuvre

De mémoire ou devant l'œuvre, réaliser un schéma qui situe les éléments importants du tableau : organisation des formes, des couleurs, de la lumière, du mouvement…

Outils conseillés

Papier quadrillé (pour éventuelle mise au carreau) ou uni, crayon HB ou B, crayons de couleur.
Pour une réalisation de grand format, préférer le fusain tendre ; dans ce cas, prévoir un chiffon.

Images : 61, 62, 69, 72.

219. Dessin du temps qui passe

Choisir tout simplement un fruit ou un légume et le dessiner à intervalles réguliers sans oublier de dater chaque dessin (jour, mois, année).

Images : 40, 41, 42, 43 OPALKA.

220. La peau des choses

Dessiner un objet sans jamais en tracer les contours.

Image : 106.

221. Sur le fil

Dessiner un objet, une chaise par exemple, comme si elle était en fil de fer.

Outils conseillés

Stylo à bille noir, feutre fin noir, crayon HB, gravure en creux sur papier d'aluminium fort (verso en relief)…

Images : 48, 49, 50.

222. De fil en trait

Réaliser un entrelacs de fil de fer puis le dessiner, posé sur un socle ou autre support blanc (ou neutre) ou suspendu.

Images : 97, 98.

223. Dessin 3D (entre dessin et sculpture)

Sur un rhodoïd, tracer une ligne fermée au feutre noir, superposer un autre rhodoïd et tracer une autre ligne sur la première (effet courbe de niveau). Renouveler l'opération jusqu'à obtention d'un effet 3D.

Enfiler les feuilles sur deux tiges en ménageant un espace entre elles de manière à laisser passer la lumière.

Outils conseillés

Rhodoïd, crayons tous supports, fil ou tige métallique.

Images : 82, 97, 118 à 118 bis/5.

224. Méli-mélo

A chaque domaine ses dessins : en géographie, des cartes, des plans, des codages divers… en mathématiques, des figures, des chiffres, des courbes… en sciences, des schémas, des tableaux, des flèches… Comme l'artiste qui s'empare de tous ces codes, les collecter, les détourner, les manipuler, les faire siens pour inventer d'autres représentations.

Images : 4, 5.

225. Technofolie

Analyser et schématiser un objet simple, puis modifier certaines parties pour en faire un objet farfelu, étrange, délirant, effrayant, abracadabrant…

Image : 16.

226. C'est mathématique !

Utiliser des symboles mathématiques dans une composition, inventer une sorte de message codé, jouer avec la taille des signes, l'épaisseur des traits, la combinaison des tracés…

Images : 53, 57, 86, 87.

227. Projection

Photocopier un dessin sur transparent. Avec un rétroprojecteur, projeter ce dessin sur différents supports : boîtes, sphères, volumes de polyester… et reporter les lignes avec un outil adapté à chaque support.

228. Dessin rituel

Une contrainte : un dessin par jour !
Choisir un objet simple qui tient dans la main ? Le dessiner une fois par jour pendant quelques temps (toute une semaine, un mois, plus longtemps au gré de chacun) en variant, pour chaque dessin, un paramètre et un seul à la fois : les outils, les supports, les points de vue.

Images : 37, 38, 39, 40.

229. Différences et répétitions

Reproduire plusieurs fois un même dessin en variant l'intensité du tracé, du plus léger au plus fort, avec un même outil ou/et avec des outils différents.

Images : 49, 77, 82, 83, 87.

230. Buragliomania

À l'instar de Buraglio avec « La montagne Sainte Victoire » peinte par Paul Cézanne, reproduire de plusieurs façons un motif connu tels le Mont St Michel, le Tour Eiffel, le Mont Fuji, la pyramide de Giséh… en utilisant des techniques différentes et appropriées au motif choisi.

Conseil pratique
Varier les supports et les outils, collecter des cartes postales de sites connus, consulter les encyclopédies illustrées regroupant « les 7 merveilles du monde » et les autres.

Images : 61, 62.

231. Sur mesure

Sur un trajet, décider de s'arrêter par exemple tous les vingt pas, ou tous les dix mètres, ou toutes les trois minutes… afin de réaliser, à chaque station, un dessin. Ce procédé permet d'obtenir une graduation très personnelle et sensible de ses choix : dessiner ce que l'on choisit de voir, d'entendre, de sentir…

Outils conseillés
Un rouleau de papier ou plusieurs feuilles détachables (post-it par exemple, feuilles d'un carnet à spirales, d'un carnet de commandes, étiquettes…), crayon B ou HB, stylo.

232. Inventaire

Dessiner un certain type d'objets ou d'éléments présentant un point commun : en ville, le mobilier urbain, en classe, les matériels scolaires, à la maison, les ustensiles de cuisine, les jouets, etc.
On peut ainsi dessiner des collections selon une règle que l'on se fixe. Tous les éléments peuvent, par exemple, être dessinés à la même échelle quelle que soit leur taille réelle.

Images : 39, 41, 42.

233. So simple

Dessiner un objet choisi avec le maximum de détails.
Le dessiner ensuite le plus simplement possible, avec un minimum de détails.
Enfin, poursuivre le dessin en cherchant les expressions simplifiées de plusieurs éléments de cet objet. Inventer des rébus.

Outils conseillés
Feutre, crayon HB.

Images : 5, 24, 25.

234. Dessin d'art

Reproduire une peinture, une sculpture, une photographie au moyen du dessin.

Outils conseillés
Adapter outils, supports et moyens techniques au service de l'expression.

Images : 17, 21, 33.

235. Dessin décrit

Réaliser un dessin simple puis rédiger un texte descriptif de ce dessin pour qu'il soit dessiné par quelqu'un d'autre. Comparer les réalisations et analyser la source des écarts constatés entre les deux dessins et le texte.

Images : 72.

236. Dessin dicté, dictée dessinée

Dessiner sans la voir une image décrite lentement par l'enseignant ou par un élève.
Dessiner un texte dicté (portrait, paysage, objet, tableau …). Ratures et biffures sont autorisées et font partie du dessin.

Outil déconseillé
Gomme.

Images : 53, 54, 56, 57.

237. Dessin photographié 1

Inventer et dessiner un personnage, sorte de reporter ou d'aventurier, avec tous ses accessoires. Découper et coller la silhouette sur du carton. Mettre en scène le personnage dans différents espaces et le photographier. En cinq images par exemple, réaliser un mini scénario. Légender chaque image de telle sorte que la légende informe sur ce que la photographie ne dit pas ou ne donne pas à voir et faire le lien avec la suivante.

Outils conseillés
Bristol, feutres, aquarelle, patafix, appareil photo.

238. Dessin photographié 2

Renouveler la photo de classe en se dessinant une nouvelle tête, un peu cassée comme celles de Picasso, ou en forme de fruit ou légume comme celles de Arcimboldo, une tête bizarre où le nez n'est plus au milieu de la figure. Porter son masque et se faire photographier.

Outils conseillés

Bristol, feutres, aquarelle, pastel, encre, ciseaux, élastique pour le masque, appareil photo.

239. Dessin photographié 3

Cour en délire

Dessiner une chose peu habituelle que vous aimeriez voir figurer dans la cour de l'école. Dans un premier temps, photographier la cour seule puis photocopier l'image obtenue (format A4) et dessiner sur cette dernière l'élément ajouté. Reproduire ensuite cet élément sur un grand format, un carton par exemple, pour qu'il soit à taille réelle. Installer le dessin à sa place dans la cour.

Outils conseillés

Marqueur, peinture, brosse, pinceaux.

240. Dessin photographié 4

Habit de papier

Dessiner une collection de prêt-à-porter sur papier, se faire photographier avec les vêtements créés dans un lieu choisi.

Outils conseillés

Marqueur, peinture, brosse, pinceau, rouleau de papier kraft, blouses ou combinaisons de papier, draps blancs…

240. Dessin sur photographie

Cache-cache

Choisir une photographie dont on est l'auteur ou non, un paysage par exemple. Cacher des parties de la photographie avec des rectangles de papier blanc puis dessiner sur ces caches en figurant ce qui n'était pas visible sur la photographie : le minuscule, des matières, le caché, l'enfoui…

Outils conseillés

Crayons HB, 4B, 8B, HB.

Image : 74.

241. Un dessin pour le dire

Trouver une façon de représenter trois mots abstraits.

Exemple, figurer des mouvements : élévation, chute, extension, fléchissement, rotation, torsion, tourbillonnement, renversement… choc, éparpillement, bouillonnement… Leur association permet de créer de véritables scénarios dessinés.

Outils conseillés
Liste de mots à constituer.
Liste de mots proposant des « Formes et transformations » (document en annexe).

Images : 53, 54, 55, 56.

242. Dessine-moi une photographie

Se faire photographier dans les postures de son choix, découper la silhouette, la coller sur une autre feuille, inventer au moyen du dessin un contexte à son personnage. Travailler en couleur ou en noir selon la photographie. Plusieurs images pourront constituer un petit scénario.

Outils conseillés
Crayons B, 4B, 8B, HB, Crayons de couleur, aquarelle…

Images : 19, 20.

243. En tempête

Utiliser son portrait photographique de face ou de trois-quarts face, agrandir à la photocopieuse (A4) et, sur une feuille de calque, redessiner un visage mais en bouleversant l'emplacement habituel de ses parties. On obtient une sorte de monstruosité, de portrait déformé… Reporter éventuellement les tracés sur une feuille à dessin en repassant sur les tracés du calque.

244. Photos en morceaux

Sur une feuille, assembler plusieurs morceaux de photographies, unifier la composition au moyen du dessin. Inventer ainsi un monde personnel et étrange peuplé de choses aimées ou détestées, de choses douces ou agressives, sonores ou silencieuses…

245. Lignes inspirées

A l'aide d'un calque, prélever des lignes sur différentes photographies et combiner celles-ci sur un même support. Photocopier la réalisation et continuer le dessin.

Outils conseillés
Divers scripteurs plus ou moins noirs, plus ou moins fins : stylo à bille, feutre fin, crayons H, B, 6B, pinceau fin numéro 2 et encre de Chine.

246. Photo fragment 1

À partir d'un fragment de photo d'architecture collé sur une feuille vierge, prolonger et inventer une construction nouvelle.

Conseil pratique
Photocopier le collage pour travailler plus confortablement et pour proposer plusieurs compositions.

247. Photo fragment 2

Prolonger une photographie en imaginant le hors-champ de l'image ; choisir une technique qui donne l'impression d'une image unique.

248. Photo fragment 3

Partager en deux parties égales une photographie de son visage préalablement photocopié. Garder un seul morceau et prolonger celui-ci par le portrait de l'animal que l'on aimerait être.

249. Dessin en morceaux

Dessiner un corps, un visage, un objet, un végétal… Découper la feuille en deux, trois ou quatre morceaux. Assembler ces morceaux sur une autre feuille en les décalant les uns par rapport aux autres. Photocopier la composition, prolonger les lignes pour unifier le dessin.

250. Grandeur nature

Dessiner un arbre, un objet, une personne… dans ses dimensions réelles. Si la feuille est trop petite, morceler le dessin en utilisant plusieurs supports qui seront ensuite mis bout à bout pour reconstituer le sujet dans son ensemble

Image : 78.

251. À l'ombre

Un jour ensoleillé, dessiner l'ombre portée d'un feuillage sur une feuille de papier de grand format.
Ou encore, représenter des ombres portées sur le sol, sur un mur…

Outils conseillés
Mines graphite H, HB, B, 2B, 4B… fusain, pastel…

250. À l'envers

Dessiner le portrait d'un camarade ou de l'enseignant à l'envers. Dessiner d'autres modèles : objet, végétal, image…

Image : 110.

251. Architecture de papier

Froisser une feuille de papier, observer puis dessiner an quelques lignes le volume général ainsi créé. Saisir les lignes de force, le rythme, la dynamique de l'ensemble.
Varier les points de vue, l'éclairage éventuellement. Le jeu consiste à s'inspirer de la forme globale pour inventer par la suite une architecture utopique.

Images : 93, 93 bis.

252. Machine infernale

A partir de pièces détachées diverses (ressorts, clous, vis, engrenages, écrous…), inventer et dessiner le plan d'une machine infernale.

Images : 93, 93 bis.

253. Dessin sucré 1

A partir de 11 morceaux de sucre blanc, monter un muret et le dessiner. Trouver au moins trois manières différentes de construire ce petit mur et dessiner chaque proposition.

Images : 99, 105.

254. Dessin sucré 2

À partir de 11 morceaux de sucre blanc, monter un muret et le dessiner. Trouver au moins trois manières différentes de construire ce petit mur et dessiner chaque proposition.
De quels matériaux de construction s'agit-il ? Briques ? Ardoises ? Pierre meulière ? Schiste rose ? À l'aide de moyens graphiques variés, représenter la texture des matériaux sélectionnés pour ce muret.

Images : 99, 105.

255. Dessin sucré 3

A partir de 11 morceaux de sucre blanc, monter un muret et le dessiner.
S'associer avec un camarade pour réaliser un nouvel agencement à partir des deux premières constructions (soit un lot de 22 sucres). Dessiner le résultat selon deux points de vue différents.
S'associer à trois puis à quatre ; dessiner chaque nouvel agencement selon le point de vue de chacun.
Enfin, dessiner un site pour révéler (faire vivre) la construction finale et lui donner du sens.

Conseil pratique

Photographier chaque étape des constructions pour mémoire mais aussi dans le but de prolonger et d'enrichir le travail sous une autre forme, par collage par exemple.

Images : 99, 105.

256. Sur les bords

A l'aide d'une fenêtre rectangulaire, cadrer un paysage puis le dessiner en ne représentant que les éléments situés au bord du cadre, le centre de l'image restant vide. Même procédé à partir d'une photographie.

Images : 27, 31.

257. Tableau dessiné

Sur le tableau de la classe, afficher des feuilles, des images de formats divers (ne pas tenir compte de l'illustration). Sur une feuille, en occupant le maximum d'espace, tracer un cadre correspondant au format du tableau (mesurer, calculer, déterminer une échelle).
Dessiner le schéma de l'organisation des formes mises au tableau en respectant les proportions. Utiliser des gris de valeurs différentes, des hachures diverses et autres techniques graphiques pour marquer les variations de l'intensité colorée des images.

Outils conseillés

Crayons graphite H, HB, 2H, 2B, 4B, 8B.
Variante ; utiliser de la couleur pour marquer les variations de l'intensité colorée des

images : gouache plus ou moins diluée, aquarelle, feutres, encres de couleur, crayons de couleur…

Image : 102.

258. Petits bateaux, grands chapeaux

En géométrie, lors d'un travail sur la symétrie, ou l'organisation des lignes (lignes parallèles par exemple), réaliser par pliage de type origami un chapeau, un bateau… Déplier ensuite le papier et mettre en relief les tracés linéaires suivant la technique de son choix. Dans chaque surface nouvelle ainsi délimitée, inscrire un dessin. La forme du sujet (figuratif, abstrait, imaginaire, graphique…) représenté devra correspondre à celle de la surface considérée.

Outils conseillés

Adapter l'outil et la technique au projet de dessin. Feuilles de papier léger spécial origami, colorées ou non.

Dessins de cinéma

259. Dessin panoramique

Dessiner rapidement la ligne d'horizon d'un paysage de l'extrême gauche à l'extrême droite comme si on balayait l'espace sans bouger le corps hormis la tête.
Possibilité de réaliser cet exercice de droite à gauche mais aussi de haut en bas, de bas en haut.

Outils conseillés
Bandes de papier blanc, épaisses très longues, marqueurs noirs.

260. Travelling

Se déplacer en transcrivant par des lignes, des points, des hachures ce que l'on voit.
(En avant, en arrière, latéralement).
Utiliser les mêmes outils que précédemment.

261. Trois points de vue

Dessiner à hauteur : comme son nom l'indique, se positionner à la même hauteur que le sujet choisi.
Dessiner en plongée : se positionner au dessus du même sujet, le regard incliné vers le bas.
Dessiner en contre-plongée : c'est-à-dire au dessous du sujet, le regard incliné vers le haut.

Outils conseillés
Trois feuilles de papier de même format, scripteurs noirs.

262. Métamorphose

Réaliser le portait d'un camarade. Le photocopier en plusieurs exemplaires. Choisir un détail du visage et l'agrandir en plusieurs étapes. Présenter sur un même support les réalisations successives.

Outils conseillés
Feutres ou stylos noirs de différentes grosseurs.

263. Distorsions :

Dessiner rapidement un camarade des pieds à la tête et s'amuser en trois images à le transformer en quelqu'un de très gros, de très maigre.

Outils conseillés
Gros marqueurs, pastels gras.
Pour le support, plusieurs feuilles de même format qui pourront être reliées entre elles.

264. Changement de temps

Crayonner un paysage de forêt. Le reproduire par calque mais en le transformant progressivement sous la force du vent, d'un orage, d'un ouragan.
Possibilité de partir d'une photo réalisée par chaque élève.

Outils conseillés
Papier de petit format, feutres, crayons à papier, crayons cire.

265. Noir et blanc / Couleur

Inventer un paysage, une situation et la représenter :
Une fois en noir et blanc.
Une fois en couleur.

Outils conseillés
Mine de plomb, crayons à papier, encre de Chine, feutres noirs.
Encres de couleur, gouache, pastels.

266. Le mouvement et sa trace

Effet filé :
Balayer un objet ou une partie de votre corps enduit de peinture sur un support de papier. Varier les vitesses du déplacement.
Effet saccadé :
Réaliser ces empreintes par applications successives. Varier les sens de déplacement.
Effet dégradé :
Faire 10 empreintes d'un même objet en variant l'intensité de la pression.
(Du plus fort au moins fort, du moins fort au plus fort).

Outils conseillés
Papier kraft (grand format), gouache.

267. Images animées 1

Décomposer un mouvement simple : un vol d'oiseau, un saut, une course, un mouvement de bras.
Le réaliser sur une série de supports papiers de même format.
Superposer ces fiches et les tenir fermement reliées. Feuilleter rapidement : l'œil perçoit une illusion de mouvement. (Flip-book).

Outils conseillés
Feutres noirs, crayons à papier B, mine de plomb B.
Utilisation d'un papier semi épais de petit format permettant des manipulations aisées.

268. Images animées 2

En fonction du niveau de classe, il est possible de commencer à dessiner sur une feuille de calque et de continuer sur une autre feuille en variant successivement le mouvement. La réalisation se faisant ainsi par transparence sur plusieurs feuilles de même format.

269. Film d'animation d'un dessin collectif

Une caméra filmant image par image et un pied photographique sont nécessaires.
Disposer la caméra face à un plan vertical recouvert d'un support invitant à la réalisation d'une production collective donc de grand format.
Les contraintes seront de ne pas bouger la caméra sur pied ainsi que le support de réalisation durant tout le temps de l'exercice.
Chaque enfant sera invité à poursuivre par le dessin cinq centimètres linéaires (par exemple) d'une réalisation commencée et de déclencher à chaque fois deux images de ce qui a été réalisé.
24 images par seconde sont nécessaires pour créer le mouvement. Cet exercice nécessite par conséquent de multiples prises de vue afin de parvenir à un court film d'animation retraçant le processus de création de l'« œuvre collective ».

Outils conseillés
Mettre à disposition des outils variés tels feutres de couleurs, pastels, craies grasses, crayons de cire ne nécessitant pas de mises en place contraignantes.

270. Temps et mouvement
Isoler et photocopier une vignette de bande dessinée. Imaginer la situation qui précède et celle qui suit. Dessiner les deux vignettes correspondantes sur un même support en conservant la hauteur de la vignette initiale tout en jouant sur la largeur des deux autres.

Outils conseillés
Outils au choix, utilisation possible de la couleur et du collage.

271. Arrêt sur image
Visionner un film en classe et faire, à l'aide de la télécommande du magnétoscope, pause à un moment choisi par un élève.
Reproduire directement sur le poste de télévision à l'aide d'un feutre Véléda les lignes de l'image fixe (horizontales, verticales, obliques, courbes).
Eteindre le poste de télévision et constater les formes.

Outils conseillés
Bien entendu l'emploi du feutre effaçable est essentiel. Il faut noter que cette technique de repérage de la création du mouvement est employée par les professionnels de l'animation.

272. Arrêt sur deux images
Conserver le dessin précédent et demander à un autre enfant, après avoir fait défiler par la télécommande « image par image » quelques dixièmes de seconde de dessiner les lignes repérables à l'aide d'un feutre de couleur différente.
Constater les points communs, les différences entre ces deux lignes.

273. Récupérations
Récupérer des chutes de films Super 8, 16 mm.
Gratter, strier, ajouter des couleurs directement sur la pellicule et visionner à nouveau.
Possibilité de travailler sur des supports translucides en traçant des lignes, des points de couleurs.

Outils conseillés
Chutes de films, pointes, couteaux à bout rond, feutres rhodoïd.

274. « Plastic » cinéma
Expérimenter diverses techniques plastiques de travail sur le support film : gratter, piquer, rayer, coloriser… Inventer formes abstraites ou figuratives imaginaires ou réelles.
Monter les réalisations (coller les bouts de film travaillés).
Projeter.

Outils conseillés
Pellicule vierge, noire, transparente, amorce, chutes récupérées, feutres, aiguilles, poinçons, scotch… ».
Si l'emploi d'un projecteur 16 mm est de plus en plus difficile, il est encore possible de récupérer du 8 mm.

275. Collage 1

Détourner par la technique du montage des bouts de film récupérés. Monter à l'envers, varier les possibilités. Interventions possibles sur la pellicule par « grattages, masquages, couleurs… ».
Projeter.

Outils conseillés
Matériel de montage et de projection Super 8. Chutes de films déjà développées et non utilisées.

276. Collage 2

Récupérer deux photos ayant chacune une bordure blanche. Les coller en superposant les marges.
Relier les deux photos en imaginant l'espace manquant.

Outils conseillés
Feutres permanents de couleur.

277. Collage 3

Déchirer une photo noir et blanc ou couleur en deux et coller les deux parties sur un support en laissant un espace entre les deux éléments.
Relier les deux fragments.

Outils conseillés
Au choix, utilisation possible du collage.

278. Collage 4 :

Coller des fragments d'un dessin déchiré en prenant soin de laisser un espace entre chaque élément.
Relier par des lignes, formes, couleurs, matières ces morceaux à l'aide d'outils les plus divers.
Choisir un support rigide de préférence. Outils au choix.

279. Planches contacts

Choisissez un trajet. En une heure, réaliser 12 dessins qui en jalonnent l'espace et le temps. Varier les angles et les plans selon les motifs rencontrés et la vitesse de votre marche.

Outils conseillés
Petits formats proportionnels au 24x36. Scripteurs noirs.

280. Voix : dessin de la voix

Calligraphier le titre d'un film, une phrase, une expression très courte d'un film en utilisant un graphisme (pleins, déliés, formes de l'écriture) rendant compte d'une voix timide, autoritaire, suave, bégayante, enrouée, chevrotante.

Outils conseillés
Sanguine, fusain, pastel, encre de chine, encres de couleur …
Pour le support, choisir plutôt un grand format.

281. Dessin du son, du bruit

Dessiner des sons issus d'un film avec une ligne expressive : murmure, éternuement, cri, ordre, injure, bruits de train, goutte d'eau, sonnerie du téléphone …
Même recherche mais en variant cette fois-ci l'ampleur, le rythme, la vitesse, la lenteur, les saccades, ruptures, alternances.

Outils conseillés

Mêmes outils que précédemment, en inventer d'autres.

282. Bande son

A partir du collage d'images séquentielles issues d'une bande dessinée et collées sur une longue bande de papier, imaginer et traduire le son au dessous et entre toutes les images.

Outils conseillés

Encre de Chine, plume, stylo plume, pierre noire, encres de couleur, pinceaux fins.
Support : rouleaux de papier de tous les formats et de toutes les couleurs.

283. Mots dessinés

Lister, suite au visionnement d'un film, seul ou en groupe, une liste de mots relative à un thème, une problématique : les bruitages, les parfums, les sentiments d'un héros.
Imiter les postures, les faire vivre, dessiner, figurer ces moments de vie.
Associer dessins et textes.
Possibilité de les associer et de créer ainsi des scénarios.

Outils conseillés

Crayons de papier sur carnet de croquis.

284. Le temps passe

Dessiner un même sujet chaque jour à un point de vue constant (un arbre, une plante, un légume…) pendant une semaine, selon des fréquences prévues.
Garder le même point de vue, le même support, le même outil.

Outils conseillés

Le rapport au sujet étant affectif, il s'agira de s'approprier personnellement un support, un médium, une technique…

285. Dessiner avec la lumière

Proposer aux enfants de travailler en caméra fixe sur une table lumineuse. Disposer des feuilles de rhodoïd de couleur. Recouvrir le tout de sable.
En écartant le sable avec la main, le doigt, la lumière colorée jaillit. Multiplier les effets en variant la place d'un spot (qui éclaire le sable sur le côté) pour faire bouger le relief créé à chaque mouvement de la main. Travailler en pause marche.

Outils conseillés

Penser à enrichir les matériaux cités précédemment en introduisant la couleur aussi bien dans les matières que dans la lumière. (Caches colorés).

286. Mise en scène

S'inventer un héros, humain ou animal. Le dessiner, l'habiller par des éléments vestimentaires, par des couleurs, matières ou autres.
Le découper et le coller sur un support rigide.
Choisir un espace (en classe ou à l'extérieur, privé ou public) et le mettre en scène en variant décors et points de vue.
Prendre quelques photographies et inventer une histoire, un proverbe, une fable …
L'écrire.

Outils conseillés

Outils au choix pour la construction du « héros ».
Limiter le nombre de prises de vue en insistant sur la non redondance de ce qui est montré ou écrit.

287. Le film brûle

Rappel historique des projections des films dans les salles.
(Collages nécessaires suite à des incidents mécaniques).
Imaginer la transformation d'une image sous l'effet de la chaleur.
Observer l'incinération d'un négatif photographique.
Choisir une image photographique issue d'une revue.
Imaginer la transformation de cette image sous l'effet de la chaleur.

Outils conseillés

Rhodoïd et feutres permanents.
Pastels gras sur papiers rigides avec effets de mélange.

288. Déformation, répétition

Réaliser une forme simple, figurative ou non en demandant aux élèves de mémoriser le geste, la pression des doigts sur le support.
Répéter la forme en demandant à l'enfant de varier finement le geste, la pression.
Reproduire cette action plusieurs fois.

Outils conseillés

Marqueurs noirs, brosses et pinceaux de grosseurs différentes.
Support recommandé : longues bandes de papier.

289. Disparition

Faire disparaître progressivement une série d'images identiques en essayant de les effacer régulièrement et progressivement afin d'arriver à une disparition totale.

Outils conseillés

Série d'un même motif collé sur un support papier épais.
Gouache blanche, effaceur, blanco.

290. Apparition :

Partir d'une image blanche avec un léger signe (repentir) pour re-construire un motif figuratif ou non.

Outils conseillés

Au choix avec toute liberté de support.

291. Code perspectif

Dessiner un signe qui figure ou non et le rapetisser en plusieurs étapes de gauche à droite, de haut en bas.

Outils conseillés

Crayons de papier, feutres, mines de plomb, stylos, plumes …
Un support identique dans la variété offerte de matières et de couleurs.

292. Raccord sur le mouvement

Représenter successivement et sur la même feuille un personnage dans sa globalité et le même personnage mais vu, recadré de plus près.

293. Raccord sur le regard

Même personnage que l'exercice précédent à gauche de la feuille. Ne dessiner que sa tête à droite de la feuille. Insister sur le regard.

294. Séquence

Imaginer une séquence très courte de la vie quotidienne et la dessiner en trois ou quatre vignettes. (Un avion qui décolle, le passage d'un pont).

295. Zoom

Inventer un personnage, un motif, un élément d'un paysage. Se rapprocher le plus possible en quatre ou cinq vignettes. (Zoom avant).
Possibilité de réaliser un zoom arrière.

Outils conseillés

Feutre noir ou de couleur, identique aux différentes réalisations.

296. Échelle de plan

Cadrer un personnage de différentes manières (plan moyen, plan américain, à mi-cuisse, plan rapproché, gros plan ; ou bien plan pied, plan taille, plan poitrine, etc. …)
ou un décor (plan général, plan grand ensemble, plan demi ensemble).

Outils conseillés

Au choix.

Les arts visuels
Instructions officielles 2002

Le dessin

Le dessin (IO 2002)
Cycle 1

L'école maternelle encourage les manifestations graphiques naturelles qui accompagnent chez l'enfant la construction de soi. Traces, empreintes, tracés et dessins spontanés témoignent de l'émergence de la fonction symbolique. S'il est souvent pour le jeune enfant une expression essentiellement gestuelle et un jeu moteur, le dessin a aussi une fonction de langage (voir le domaine «Le langage au cœur des apprentissages», § 4.5). Il est langage plastique : l'enfant peut jouer à créer ses propres codes.
Le dessin est une activité graphique à part entière. Il exerce le mouvement pour produire des traces et obtenir des formes qui, associées les unes aux autres, permettent de satisfaire des intentions : jouer avec des éléments, organiser une surface, figurer. L'enfant découvre et expérimente les divers outils et procédés du dessin et les met au service de son imagination.
Tracer, dessiner sont des activités à distinguer de l'écriture proprement dite qui renvoie au langage. Cependant, les compétences perceptives motrices et visuelles exercées dans le cadre d'une démarche d'exploration graphique facilitent évidemment la maîtrise des tracés de l'écriture.
Pour les plus petits, les premiers gribouillages encouragés accompagnent la maturation de l'activité visuo-motrice. Ces tracés, accueillis par la parole de l'enseignant qui en fonde le pouvoir de communication en se gardant de toute interprétation touchant à la vie psychique de l'enfant, constituent un premier répertoire graphique qui s'enrichit très rapidement. L'adulte aide également l'enfant à dépasser les stéréotypes en favorisant les échanges et l'observation des diverses productions.
Les situations et activités proposées amènent l'enfant à :
- expérimenter divers outils, supports, médiums pour rechercher l'adaptation du geste aux contraintes matérielles ; ces expériences sont organisées comme des jeux et des investigations libres chez les plus jeunes,
- se constituer un réservoir de traces et de formes obtenues par les moyens les plus variés : dessin à main levée, dessin de réserve, frottage, empreintes, photocopie, encre, monotypes, logiciels de dessin, palette graphique, peinture, pastel, encre, feutres, crayons de couleur, fusain, etc.,
- exercer des choix motivés, matériels ou opératoires (celui d'un outil, d'une couleur ou d'un support pour les plus petits, celui d'un procédé technique, voire de l'association de plusieurs, pour les plus grands) en fonction d'une intention,
- organiser une composition plane constituée essentiellement d'éléments graphiques et à des fins expressives, dessiner pour inventer, dessiner pour imaginer des univers, des personnages, des histoires.
Le désir spontané de s'exprimer par des traces graphiques parfois combinées entre elles est fortement soutenu chez les plus jeunes. Dans l'organisation de la classe, ils trouvent les conditions temporelles, spatiales et matérielles adaptées à leurs expérimentations. Les propositions ouvertes de l'enseignant amènent progressivement l'enfant à exercer son imagination et enrichir son imaginaire.
Les ébauches sont conservées et servent parfois de supports ou de référents à des reprises, prolongements, enrichissements en vue de compositions plus élaborées.
Les élèves abordent le dessin dans des situations variées (au sol, sur table, sur plan incliné, en référence à une histoire, un objet, une émotion, en extérieur, dans la cour ou lors de sorties, etc.), constituant ainsi un ensemble de productions réunies, selon les cas, sous la forme d'un dossier, d'un cahier, d'un cédérom, ou d'un carnet de voyage.

Le dessin (IO 2002)
Cycle 2

La pratique régulière du dessin est prioritaire. Elle entre en relation avec les autres formes d'expression, parfois pour les anticiper (dessins préparatoires, croquis explicatif, schéma, étude de composition, plan de fabrication, etc.), parfois comme une des dimensions plastiques d'une réalisation, parfois comme trace ou mémoire.
L'élève utilise le dessin comme un moyen d'expression à part entière. Il lui procure le plaisir de donner forme à une histoire, de reconstituer une scène, d'enregistrer des traces. Les dessins d'imagination et de narration sont privilégiés. L'enseignant crée les situations qui stimulent l'envie de dessiner : les textes littéraires, les albums lus, la bande dessinée sont autant de supports à exploiter. Il organise des activités qui permettent d'affiner les gestes et les tracés, de s'exercer à prolonger une ébauche, à agrandir un dessin, à en inventer la partie manquante...
Au-delà du dessin d'expression spontanée qui a été encouragé à l'école maternelle, l'enseignant incite l'élève à rechercher des solutions pour satisfaire des désirs plus explicites : agrandir, reproduire, traduire, raconter, figurer, évoquer, simplifier, etc. Il met à sa disposition les moyens nécessaires : documentaires, techniques ou matériels. L'enseignant lui fait découvrir des dispositifs plus élaborés tels que l'utilisation d'un projecteur à diapositives pour agrandir, celle d'un photocopieur pour réduire ou éclaircir, celle de l'ordinateur pour déformer, etc.
Au moment où commencent les apprentissages systématiques de la langue écrite et où l'écriture devient une activité quotidienne, l'enseignant amène l'élève à mieux maîtriser son geste en jouant sur le trait pour explorer les multiples facettes de la création graphique, qu'elle relève de l'écriture ou des arts décoratifs. L'utilisation de différents outils (plumes naturelles, en métal, bois taillé, calames, pinceaux japonais...) se combine avec des expériences tentées sur des supports, formats et plans différents. Un rapprochement est opéré entre ces expériences et les différentes formes de graphie dans l'art (la lettre et le mot dans la peinture et la sculpture, les lettres calligraphiées, les enluminures, les abécédaires, le lettrisme, le graffiti, etc.) ou dans les arts décoratifs (tissage, poterie, peintures corporelles, décoration graphique d'objets quotidiens...).

Le dessin (IO 2002)
Cycle 3

La pratique du dessin en cycle 3 amène l'élève à exploiter de manière réfléchie différentes techniques. Il aiguise sa perception, améliore l'acuité de son regard en prenant le temps d'observer et d'enregistrer le monde qui l'entoure. Le désir de représenter, lié au souci de la ressemblance, l'incite à maîtriser les modalités (matérielles et opératoires) qu'il met en œuvre et qui progressivement tendent à se complexifier. Le dessin est aussi abordé dans d'autres fonctions qui sont précisées, développées et expérimentées : expression d'une sensation, mise en forme d'une idée, représentation d'un univers personnel (imaginaire, fantastique, poétique), figuration d'une fiction, transformation de la réalité, communication, narration, dessins préparatoires à un projet, mise en mémoire d'un événement.
L'élève s'approprie et réemploie certains codes de représentation repérés dans les images familières, notamment celles des albums illustrés ou de la bande dessinée. Le dessin peut se combiner avec d'autres procédés techniques comme la peinture, le collage ou la photographie.
Dans leurs relations, les différentes composantes de ce mode d'expression graphique méritent une attention particulière. L'élève est progressivement conduit à les faire varier par lui-même, en fonction de ses propres intentions, de son projet personnel d'expression et de recherche d'effets. Il peut aussi associer plusieurs techniques comme la plume, la plume associée au pastel, etc., sur un même support. Il expérimente ces combinaisons et en mémorise l'expérience. Il joue sur des paramètres déjà rencontrés et repérés au cours des cycles antérieurs :
- le support : si les différentes qualités du papier (couleur, épaisseur, texture) ont une influence sur le rendu final, il est aussi possible d'expérimenter d'autres supports comme la toile, le bois ou le sol de la cour ;
- l'instrument : il y a ceux qui marquent par eux-mêmes (craie, pastel, crayon, pierre, etc.) ; ceux qui s'associent à un médium (plume, stylo, tire-lignes, brosse, pinceau, etc.) et ceux qui marquent le support (pointe, peigne, manche du pinceau, etc.) ;
- le geste : précis ou aléatoire, vif ou modéré, souple ou cassant, appuyé ou léger, impliquant le corps entier, le bras ou seulement le poignet, guidé ou non à l'aide d'un instrument (règle ; compas ; etc.) ;
- le médium (quand il est nécessaire : encre, gouache, aquarelle, etc).
Les compositions plastiques mettent en œuvre des principes d'organisation et d'agencement explicites. Les notions d'équilibre, d'espace, de profondeur, de plan, de proportion, d'échelle, de mouvement, de contraste et de lumière sont abordées. L'élève doit tirer parti des ressources expressives des matériaux utilisés et les mettre au service de son projet.
L'enseignant offre les conditions d'une pratique régulière du dessin personnel en proposant des carnets recevant les esquisses, les croquis, les tests et essais divers qui permettent à l'élève d'élaborer différentes «astuces» graphiques, de les conserver, de les comparer, de les faire évoluer. De la même façon, les travaux de l'élève sont rassemblés et conservés pour constituer la mémoire des démarches engagées et développées au cours de l'année.
L'exploitation des multiples facettes de la calligraphie permet d'enrichir cet aspect important de l'expérience esthétique.

Formes
Transformations

ACCUMULATION	APPARITION	ASSEMBLAGE	ÉTAT	ÉLÉMENTS
Agglomération	Effleurement	Accolement	Aspect	Cercle
Amas	Émergence	Attache	Forme	Curviligne
Amoncellement		Combinaison	Configuration	Hachure
Concentration		Collage	Contour	Ligne
Grappe		Compilation	Silhouette	Noyau
Mosaïque		Couplage	Transparence	Oblique
Multiplication		Jonction		Raie
Myriade				Rectiligne
Tas				Strie
Vrac				Segment
				Trait
				Trajectoire
				Sphère
				Spirale
				Surface

INCRUSTATION	MÉLANGE	RESSERREMENT	RUPTURE	TRANSFORMATION
Imbrication	Alliage	Agglutination	Brisure	Déformation
Insertion	Amalgame	Coagulation	Cassure	Élongation
Ornementation	Brassage	Condensation	Coupure	Inversion
Rature	Croisement		Désagrégation	Répétition
Substitution	Enchevêtrement		Dislocation	Transmutation
	Entrelacement		Dispersion	Transposition
	Fusion		Dissolution	Variation
	Injection		Effritement	
	Pêle-mêle		Eparpillement	
	Pénétration		Fragmentation	
	Superposition		Morcellement	
	Surimpression		Plage	
			Répulsion	
			Segmentation	
			Scission	

Et encore

Ascension, élévation, émergence, soulèvement, montée
Alternance, battement, ondulation, oscillation, pulsation, tremblement, vibration
Accélération, croissance, essor, gonflement, poussée, pression, puissance
Choc, collision, enroulement, giration, percussion, révolution, roulement, rotation, torsion, virage, vrille, tourbillon
Bond, décharge, détente, éclat, élan, essor, impulsion, rebond, saut, volte-face
Avancement, déplacement, écartement, glissement, inflexion, mouvance, progression
Affaissement, chute, descente, fermeture, fléchissement, résonance
Bouillonnement, bourdonnement, crépitement, crissement, effervescence, éparpillement, frémissement, frissonnement, foisonnement, fourmillement, grésillement, grouillement, multitude, pétillement, trépidation, turbulence
Attente, équilibre, immobilité, stabilité
Hésitation, instabilité, flottement, fluctuation, saccade, secousse, remous
Arrêt, déviation, freinage, interruption, ralentissement, recul, régression
Continu, fixe, perpétuel, régulier, ténu, stable, uniforme

Arts plastiques
Matériels de dessin

DES SCRIPTEURS POUR LE DESSIN PROPREMENT DITS

Crayons à papier : prévoir une gamme étendue dans les B (crayons gras, tendres) qui font des gris presque noirs, pour un travail sur les VALEURS entre autres : de 12 B à B. Idem pour les crayons durs ou secs, de 8 H à H.

- Les incontournables HB bien sûr, pour les croquis, le travail courant… que ce soit en AP, en géométrie ou ailleurs.

Les fusains : même gamme de B et de H : en bâtonnets ou/et en crayons (voir aussi du côté du charbon de bois !!!)

Les crayons graphite, les mines de plomb (qui ne contiennent plus de Pb aujourd'hui), sous la forme de crayons mais aussi de « bâtons » rectangulaires, plats, pour traiter des fonds et autres grandes surfaces, toujours avec des variantes entre les B et les H.

Et les gommes adéquates dont la gomme « mie de pain » pour tous les crayons tendres (B).
Il existe des stylos avec des gommes en « mine « qui ne sont pas inintéressantes et qu'utilisent de plus en plus d'écoles, stylos mines-gommes rechargeables , de dimensions différentes, pour les pour les fins ou minutieux tracés, pour les plus grands formats…

Craies d'art
Les pastels à l'eau (dits aquarellables), à l'huile, à la cire, secs (poudreux)… À chaque type de craies d'art (pastels), une/des techniques à expérimenter.

Les crayons de couleur : petits et gros modules dans des gammes de couleur larges ainsi que les taille-crayons correspondants !

Des feutres, noirs (en quantité), également couleur, fins, très fins, plus gros, des marqueurs, à l'eau, aquarellables ou/et permanents et indélébiles mais non toxiques.

Des stylos à bille tout simplement, fins, noirs (ou autres couleurs) pour d'étonnants rendus…

Des encres à peindre pour des fonds, des lavis, des réalisations sur de moyennes et grandes surfaces, colorées ; des encres de Chine (de meilleure qualité, de meilleure tenue) colorées mais aussi des noirs profonds. Les encres peuvent être plus ou moins diluées à l 'eau selon la nuance recherchée.

Dessiner à la peinture
Couleurs de base

- rouge, bleu, jaune (les 3 primaires indispensables de base),
- vert émeraude, vert bleu, vert jaune,
- rouge vermillon, rouge carmin, rouge magenta,
- orangé,
- des bruns : Sienne brûlée par exemple;
- blanc, en quantité, au moins 5 fois plus que chacune des autres couleurs,
- noir, 2 ou 3 fois plus que chacune des autres couleurs.

Quels types de peinture ?

LES SUPPORTS PAPIER

Le papier blanc
Des rouleaux de kraft blanc pour le tout venant, du papier maculature (papier d'impression des quotidiens et que l'on peut acquérir chez les imprimeurs à bas prix), des blocs sténo (pour les essais, les projets, les esquisses…), du papier d'emballage (récupération) pour les essais de dessin, de peinture…
Du Canson de formats divers. **Grammage** : 120 (ordinaire) , 160 /180 (bonne tenue en peinture) ; 200, 230 : travaux de précision, présentation plus soignée etc.

Les papiers de couleur : pour le pastel par exemple, pour des effets recherchés…. En Canson, de bon grammage : 120 / 180.

Les papiers affiches aux couleurs vives pour les collages ; mais aussi le papier « origami » peu cher et permettant des travaux de découpage-collage de bonne qualité et d'une texture différente.

Les papiers de soie (surtout blancs), et calques (en rouleaux de préférence pour de grands formats) : pour les travaux sur la « translucidité ». Il existe des calques de couleurs pour des recherches d'effets particuliers, des maquettages.

Les papiers machine à calculer **en « bobine »** pour des dessins en continu, en petit, des séries, des suites, etc. Là encore de formats divers.

Les carnets à souche carbone (souche duplicative): ils permettent d'avoir un original et son ou ses duplications pour des reprises, des transformations, des « disparitions »plastiques.

LES PINCEAUX ET LES BROSSES

Les indispensables n° **2, 4, 6, 8, 10, 12,16, 18, 20,** si possible de qualité supérieure, de chez Raphaël par exemple, pour éviter les pertes de poils, ou les petits gris moins chers mais à bien choisir dans la gamme supérieure.
Idem pour les brosses plates, les brosse rondes.
Pour les outils de ce type de plus gros calibre, les acheter en droguerie ou grande surface : au-delà du n° 20 (pour les lavis par exemple)
Attention : les pinceaux sont des objets fragiles ; ils se nettoient à l'eau tiède et au savon de Marseille de préférence et doivent être mis à sécher suspendus tête en bas pour éviter que la virole ne rouille pour une bonne conservation ; à défaut, tête en l'air après avoir été essuyés mais jamais tête en bas dans un récipient au risque d'écraser irrémédiablement les poils.

Penser aux **rouleaux** à peindre, aux **couteaux** à peindre, aux **éponges** (de ménage) éventuellement à morceler, de bonne qualité et moins chères, aux chiffons à récupérer partout.
Et pourquoi pas quelques balais à peindre (des balais ordinaires réservés à cet usage).

Eventuellement, des **vernis** à peindre, des vernis colorés.

Et les très nécessaires **fixatifs :** pour le fusain, le pastel sec…que l'on peut remplacer par de la laque à cheveux…

Les colles : vinyliques, blanches ; à papier… (en bidon de 1 à 5 litres).

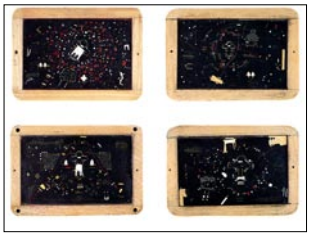
Les textes font la part belle aux **cahiers à dessin** ; des écoles s'y sont mises, d'autres tâtonnent, cherchant un format, une présentation… Cahiers ? Dépliants ? Chemises cartonnées ? Feuilles assemblées peu à peu ? Ou mises en carton à dessin ? En boîtes ? En rouleaux ? (…) Toutes les idées sont bonnes !

Les **palettes** en plastique sont utiles si transportables mais un carton rigide recouvert de plastique, une plaque de polystyrène, de formica …font tout aussi bien l'affaire.

Prévoir des **godets** ou **boîtes hermétiques** pour conserver les fonds de peinture. Ou recouvrir les pots de film alimentaire bien tendu…

Liste non exhaustive : un matériel n'est intéressant que s'il permet de traduire une expression, un projet au plus près de son concept ; tout matériel spécialisé ou récupéré peut être bricolé, détourné, réinventé pour servir une idée.

Références culturelles artistiques



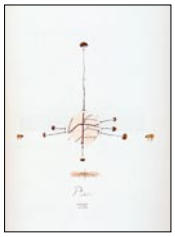
1
Philippe Favier, *Dessin et collage,*

2
Philippe Favier, *Dessin et collage,*

3
Philippe Favier, *Dessin et collage,*

4
Philippe Favier, *Dessin et collage,*

5
Philippe Favier, *Dessin et collage,*



6
Philippe Favier, *Dessin et collage,*

7
Henri Michaux, *Mouvement 7,* 1950-51,
30,5 x 24 cm, encre sur papier

8
Henri Michaux, *Sans titre,* 1947,
38,5 x 28,5 cm, gouache et pastel sur papier

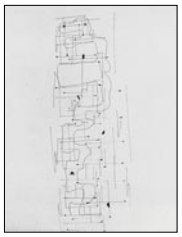
9
Henri Michaux, *Sans titre,* 1941-48,
54 x 35 cm, aquarelle et encre de Chine

10
Henri Michaux, *Sans titre,* 1944,
32 x 25 cm, frottage de fusain et pastel sur papier

11
Henri Michaux, *Sans titre,* 1945-46,
32,5 x 25 cm, aquarelle et plume sur papier

12
Henri Michaux, *Sans titre,* 1944,
32 x 25 cm, encre de Chine et plume sur papier

13
Henri Michaux, *Sans titre,* 1943-45,
31,5 x 24,5 cm, aquarelle et encre de Chine sur Canson



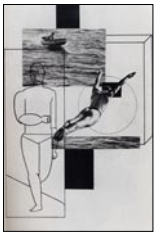
14
Henri Michaux, *Sans titre,* 1943,
32 x 24 cm, aquarelle et plume sur papier

15
Sol Le Witt, *Variantes de cubes ajourés incomplets,* 1974,

16
Claes Oldenburg, *Proposition de gratte-ciel en forme de borne d'incendie de Chicago, version renversée,* 1969,

17
Constantin Brancusi, *Torse de jeune homme,*
1924,

18
Le Monde de darwin,
extrait de Sciences et Avenir

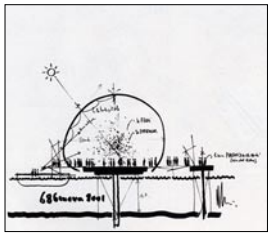


19
Willi Baumeinster, *Sans titre,* sans date,
cm, dessin-photo

20
Laszlo Moholy-Nagy, *Chute,* 1923,

21
Jean Hélion, *Projet pour un monument,* 1938,
31 x 24 cm, aquarelle sur papier

22
Lauthar Baumgarten, *Les Animaux de la pleine lune, une cosmogonie de la Touraine,*
1987, Château d'Oiron



23
Renzo Piano, *Projet pour le sommet du G8 à Gênes,* 2000-01, croquis sur la bulle

24
Joan Hernandez Pijuan, *Paysage avec cyprès,*
1985, 260 x 180 cm, acrylique et huile sur toile

25
Joan Hernandez Pijuan, *Arbres sous une lumière dorée,* 1989, 114 x 162 cm, huile sur toile

26
Peintre chinois, *Paysage, arbre,*

27
Peintre chinois, *Les bords du support,* 40,5 x 33,5 cm,

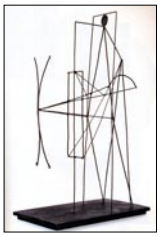
28
Peintre chinois, *Deux paysages,* 1919, 22,5 x 14 cm,

29
Peintre chinois, *Falaises, sommets,* 28,5 x 16 cm,

30
Peintre chinois, *Montagnes,*

31
Peintre chinois, *Roseaux, insectes,* 1919, 40 x 20 cm,

32
Wols *Vert cache rouge,* 1947, 162 x 130 cm, huile sur toile



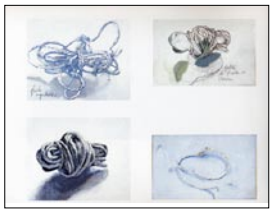
33
Pablo Picasso, *Archer,*

34
Rembrandt, *Booz rencontrant Ruth dans son champ,* XVI[e], 20,3 x 18,3 cm, lavis et plume

35
Réquichot, *Sans titre (MAM),* 1958,

36
FRank Stella, *The counterpane, Série The Waves,* 1989, 180,6 x 129,5 cm, sérigraphie rehaussée à la main et collage

37
Henri Cueco, *L'Imagier,* 1986, 16 x 22, 16 x 22, 19 x 24, 16 x 22 cm, acrylique sur toile



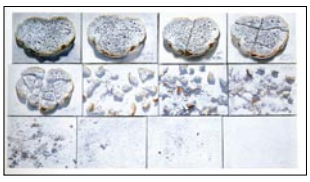
38
Henri Cueco, *L'Imagier,* 1986, 19 x 24, 19 x 21, 19 x 24, 24 x 22 cm, acrylique sur toile

39
Henri Cueco, *L'Imagier,* 1986, 16 x 21, 19 x 24, 14 x 22, 14 x 22 cm, acrylique sur toile

40
Henri Cueco, *Les Pommes de terre,* 1988, cm, acrylique sur toile

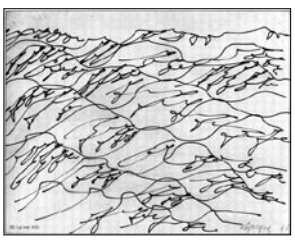
41
Henri Cueco, *Les Pommes de terre,* 1988, cm, acrylique sur toile

42
Henri Cueco, *Les Pommes de terre,* 1988, cm, acrylique sur toile

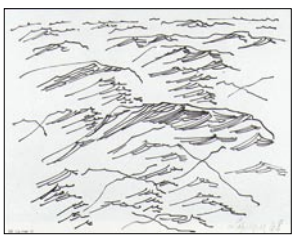


43
Henri Cueco, *La Disparition,* 1988, cm, acrylique sur toile

44
Pierre Faucher, *Sans titre,* 1989, 90 x 90 cm, acrylique et encre sur toile



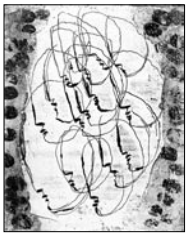
45
Lapicque, *La Mer XVII,* 1948, 20,7 x 27,2 cm, plume et encre de Chine



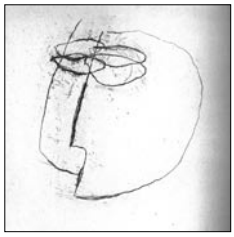
46
Lapicque, *La Mer III,* 1948, 21,1 x 27,2 cm, plume et encre de Chine

47
Lapicque, *Orage sur la mer,* 1952, 55 x 43,5 cm, lavis d'encre de Chine

48
Lapicque, *Paysage breton,* 1957, 21 x 29,7 cm, mine de plomb



49
Jean Fautrier, *Les Massacrés,* 1944,
55 x 33cm,

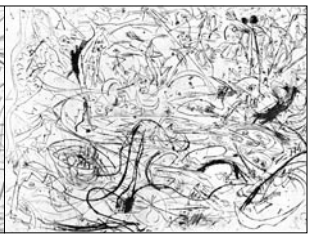


50
Jean Fautrier, *Otages,* 1943,
43 x 24 cm,

51
Pierre Tal Coat, *Ombres sur un rocher,* 1949,
90 x 80 cm, crayon sur papier

52
Pierre Tal Coat, *D,* 19,
lavis

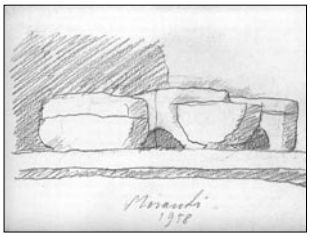
53
Penk, *Paysage,*



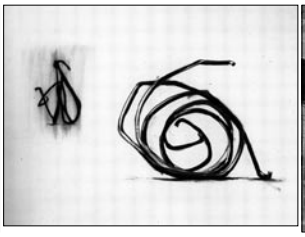
54
Jackson Pollock, 1967,
40 x 60,3 cm

55
Jean Dubuffet,
Paysages aux deux personnages, 1980,
35 x 25,5 cm, encre de Chine sur papier

56
Jean Dubuffet,
Paysages aux deux personnages, 1980,
51 x 35 cm, encre de Chine sur papier



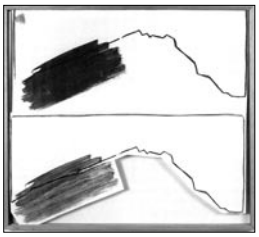
57
Giorgio Morandi, *Nature morte,* 1958,
24 x 16 cm, caryon sur papier



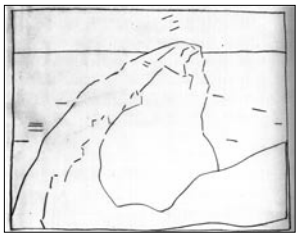
58
Bernard Venet, *Deux lignes indéterminées,* 1988,
110 x 85 cm, crayon, sur papier

59
Bernard Venet, *Deux lignes indéterminées,* 1988,

60
Dessin d'étudiant, *Paysages,*

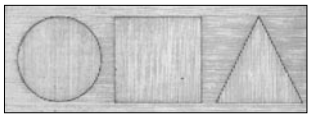


61
Pierre Buraglio, *Variations sur la montagne Sainte Victoire,* 1984,
53 x 48 cm, lithographie

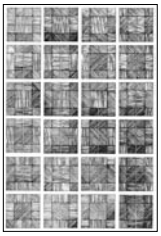


62
Pierre Buraglio, *Bec du Hoc,* 1984,
147 x 117 x 48 cm, crayon, sur calque

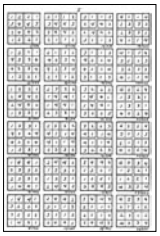
63
Alberto Giacometti, *L'Homme et l'Arbre,*



64
Sol LeWitt, *Six geometric Figures,* 1979,
encre sur papier



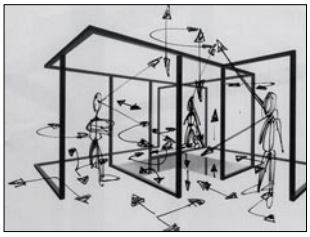
65
Sol LeWitt, *Dessin,*



66
Sol LeWitt, *Diagramme,*

67
Kasimir Malévitch, *Quatre dessins,*

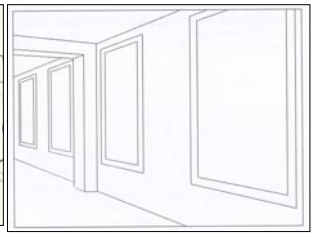
68
Jean-François Millet, *étude pour « Coup de vent »,*



69
David Thoumazeau, *Intermède, création pour le Triangle à Rennes,*

70
Alain Coste, 1993

71
John Cage, *Fontana Mix,* 1956,



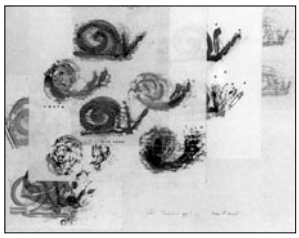
72
Christophe Cuzin, *Contre-jour,* 1990,
dessin pour projet d'exposition

73
Jean Degottex, *Dépli Graphite,*
205 x 203 cm,

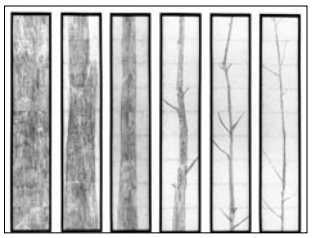
74
Sébastien Vaunier, *Résidences d'artistes,*

75
Pierre Bonnard, *Paysage stylisé,*
musée des Beaux-Arts, Rennes

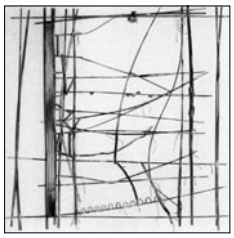
76
Georges Lacombe, *Paysage breton,* 1894,



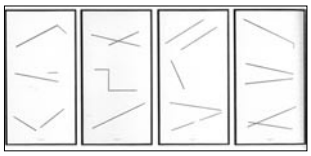
77
Jean Lancri, *Excès d'escargots, série «Escargots à gogo»,* 1982, encre, lettres, transferts sur papier et cartons collés



78
Guiseppe Penone, 1969,
99 x 16,8 cm x 6



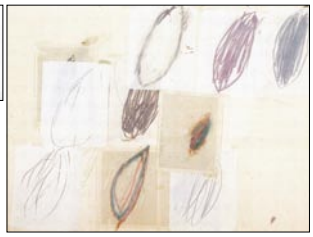
79
Francis Miérat, *Fontenilles,* 1980,
184 x 184 cm,



80
David Tremlett, *Watching through the grey,*
1977, 155 x 80 cm, la planche

81
André Masson, *Paysage antérieur,* 1975,
85 x 50,2 cm,

82
François Bouillon, *77, rue d'Avron à Paris,*
1988, 27 x 22 cm, chaque dessin

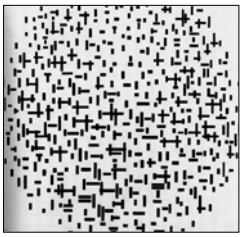


83
Cy Trombly, *Sans titre,* 1974,
106 x 75 cm,

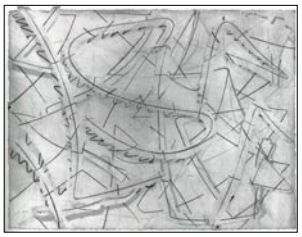
84
Pierre Alechinsky, *Remède de cheval,* 1985,
27,5 x 20,9 cm,

85
Raoul Ubac, *Sans titre,* 1945,
20,6 x 20 cm,

86
Jean-Michel Basquiat, *Cadillac Moon,*
173 x 162 cm, acrylique et pastels sur toile



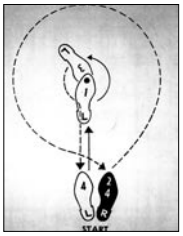
87
Piet Mondrain, *Composition avec lignes,*
1917,



88
Christian Bonnefoi, *Babel,* 1979,

89
Lygia Clark, *Trépantes,* 1964,

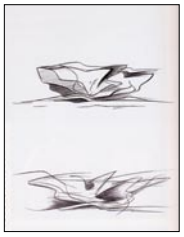
90
André Breton, Camille Goemans, Jacques Prévert, Yves Tanguy, *Cadavre exquis,* 1927,



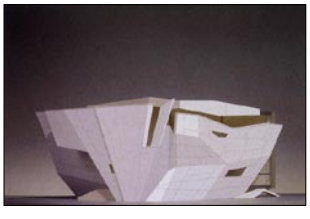
91
Andy Warhol, *Dance Diagramm,* 1962,

92
Warja Lavater, *La Fable du hasard,* d'après le Riche et le Pauvre des frères Grimm

92 bis
Warja Lavater, *La Fable du hasard,* d'après le Riche et le Pauvre des frères Grimm



93
Frédéric Borel, *Projet pour l'Institut de développement d'Agen,* 2001,



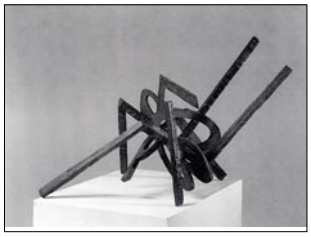
93 bis
Frédéric Borel, *Projet pour l'Institut de développement d'Agen,* 2001,

94
Daniel Buren, *Les Deux Plateaux,* 1986,
29,7 x 21 cm,

94 bis
Daniel Buren,
Cour d'honneur du Palais royal,

95
Nasrine Seraji-Bozorgzad,
Tempory american cultural center, Paris,
1991-94,

95 bis
Nasrine Seraji-Bozorgzad,
Tempory american cultural center, Paris,



96
Mark Di Suevo, *Dangle Twins,* 1965,

96 bis
Mark Di Suevo, *Sans titre,* 1987,

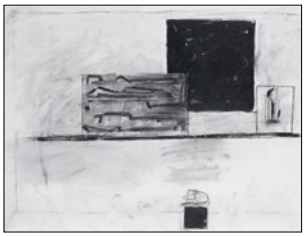
97
Huth et Gunter Domenig, *Medium total,*
1969-70,

98
Yona Friedma, *Ville spatiale,* 1959,

99
ona Friedma, *Ville spatiale,* 1959,
29,7 x 21 cm chaque dessin,
encre et aquarelle sur papier

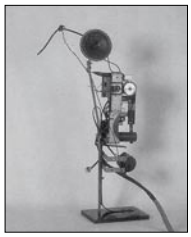
100
Auguste Rodin, *Constellations,* 1900,
aquarelle et crayon

101
Lucio Fontana, *Concetto spatiale,* 1951,
29 x 23 cm, encre

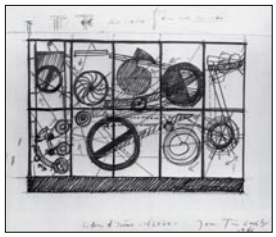


102
Jannis Kounellis, *Composition,* 1984,
126,3 x 95,8 cm, huile et fusain sur papier

103
Niki de saint Phalle, *La Princesse et le dragon,* 1984-85,
51,5 x 40,5 cm, feutre, pastel gras, crayons



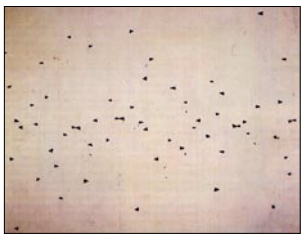
104
Jean Tinguely, *Wnyr radio n°9,* 1962,
cm, h



104 bis
Jean Tinguely, *Rideau de scène « Éloges »,* 19,
dessin (projet)

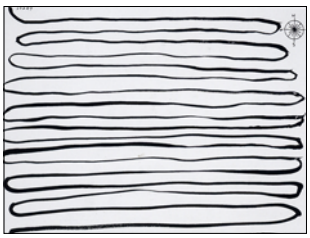
105
Christo, *Structure (dessin de projet),* 1967,
71 x 56 cm, gouache, encre, crayon, papier
collé sur carton

106
François -Xavier Lalanne, *L'Oiseleur,* 1983,
46,5 x 30,2 cm, encre sur papier marouflé
sur toile



107
Roni Horn, *That IX (Twinning 2),* 1994,

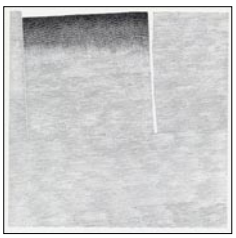
108
David Shrigley, *Sans titre,* 1999,



109
David Shrigley, *Sans titre,* 1998,

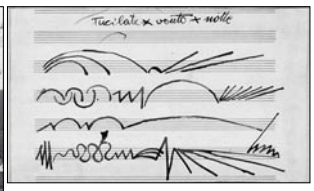
110
Georg Baselitz, *Munch,* 1982,

111
Alberto Giacometti, *Diego,* 1955,
50 x 30 cm, crayon

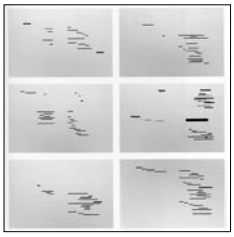


112
James Guittet, *Carré n° 12,* 1978,
26 x 26 cm, dessin à la plume

113
Valère Novarina, *Deux Jours de dessin,*
1021 dessins, 1981, 28 x 21 cm, crayon rouge
et encre noire sur papier,



114
Fortunato Depero, *Fucilte, vento, notte,*
1916-17,

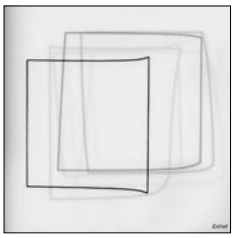


115
Marcel Broodthaers,
Un coup de dé jamais n'abolira le hasard,
1969, 12 plaques aluminium anonisé

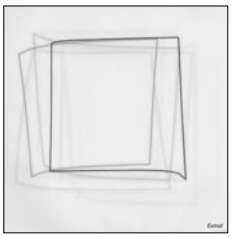
116
François Rabelais, *La Dive Bouteille, Le cinquième livre,* 1565,

117
Page de manuscrit, XV^e^,

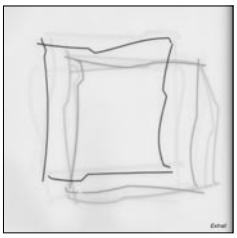
118
Vera Molar, *Out of square,*
(Ordres et désordres) Extrait, 1994,



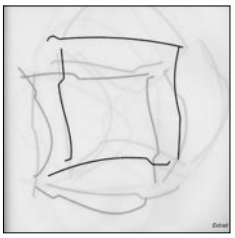
118 bis 1
Vera Molar, *Out of square,*
(Ordres et désordres) Extrait, 1994,



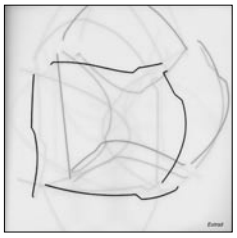
118 bis 2
Vera Molar, *Out of square,*
(Ordres et désordres) Extrait, 1994,



118 bis 3
Vera Molar, *Out of square,*
(Ordres et désordres) Extrait, 1994,

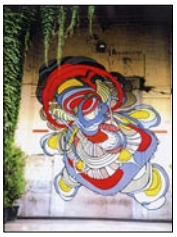


118 bis 4
Vera Molar, *Out of square,*
(Ordres et désordres) Extrait, 1994,

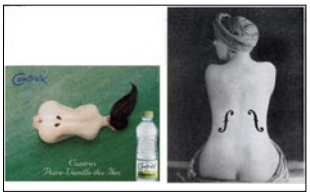


118 bis 5
Vera Molar, *Out of square,*
(Ordres et désordres) Extrait, 1994,

119
Branche de bois mort Quai Dujardin,



120
Jean-Luc Moerman, *Wall painting,* 12002,
Charleroi



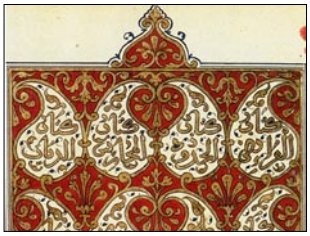
121
Man Ray, *Violon d'Ingres,* 1925,
photographie + citation publicitaire « Contrex »

122
Arnulf Rainer, *Ruck (Convulsion),* 1973,
59,7 x 47,9 cm, huile et pastel gras sur épreuve aux sels d'argent

123
Francis Bacon, *Tryptyque,* 1974,
huile sur toile (panneau central)

124
Heinrick Bünting, *Le Monde dans une feuille de trèfle,* 1582,

125 a
Manuscrits royaux du Maroc,
XV au XIX^e^ siècle, enluminures

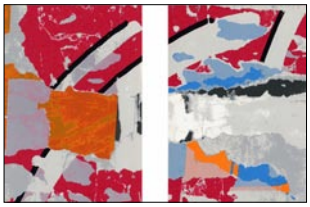


125 b
Manuscrits royaux du Maroc,
XV au XIX^e^ siècle, enluminures

125 c
Manuscrits royaux du Maroc,
XV au XIX^e^ siècle, enluminures, médaillons de marge

125 d
Manuscrits royaux du Maroc,
XV au XIX^e^ siècle, enluminures

126
Jacques Mahé de la Villeglé,
Croquis (Liens et lieux, contrastes), 1998,



127
Jacques Mahé de la Villeglé,
Épreuve d'artiste, (EA 10) 1991,

128
Jacques Mahé de la Villeglé,
La Mémoire insoluble, 2000,

129
Jacques Mahé de la Villeglé, *Les Carrés magiques, tableau noir de maître, «SATOR»,*
2000,

130
Albrecht Dürer, *Homme dessinant une femme étendue,* 1525, bois gravé

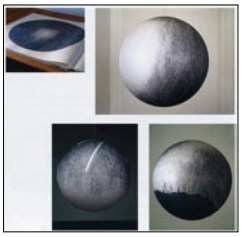
131
Indiens Cuna, *Mola « Labyrinthe »,*
tissu traditionnel des indiens Cuna, Panama

132
Odilon Redon, *L'Œil du pavot,* 1892,
fusain sur papier

133
Toyen, *Débris de rêve,* 1966,
encre de Chine sur papier

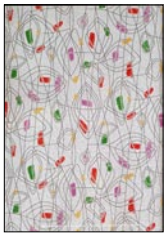
134
Howard Finster, *What is the soul of man?,*
1976,

135
Madge, *Gill. Composition,* 1951,
stylo noir sur papier



136
Russel Crotty, *Globular stars et meteors,*
1997 à 2002,

136 bis
Russel Crotty, *Globular stars et meteors,*
1997 à 2002,



137
Papier peint Manufacture Isidore Leroi

138
Mathias Schauwecker, *Surimpositions (photo-copies superposées),* 1998,
4 x (29,7 x 21) cm, encre sur plstique et calque

139
Gérard Fromanger, *Quel est le fond de votre pensée,* huile sur toile

140
Jean-Paul Albinet, *Série « Codes barres »,*
200 x 80 cm, sérigraphie

141
Jean-Paul Albinet,
Accumulation, imbrication, sérigraphie

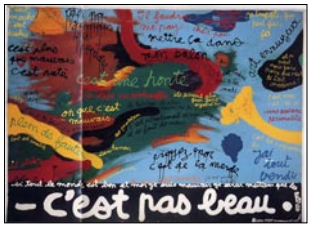
142
Jean-Paul Albinet, *Série « Logos »,*
sérigraphie

143
Jan Voss, *Sans titre,* 2002,
195 x 130 cm, crayon de couleur et peinture sur toile

144
Jan Voss, *Retour du Portugal,* 2002,
120 x 60 cm, huile sur bois gravé

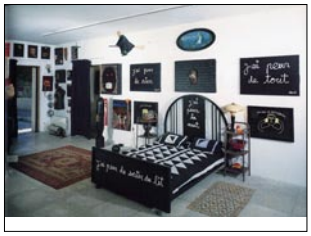
145
Jan Voss, *Wandlung XXVII,* 2002,
180 x 162 cm, peinture sur toile

146
Jan Voss, *Coq à l'âne 1,* 2002,
170 x 108 cm, peinture de 30 planches de bois gravé

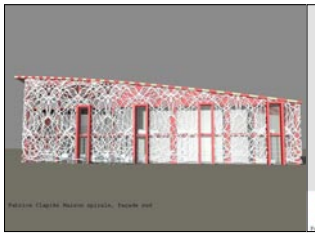


147
Benjamin Vautier (Ben), *C'est pas beau,*
acrylique sur toile de bâche

148
Benjamin Vautier (Ben), *Pagaille,*
acrylique blanche

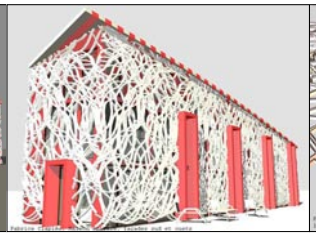


149
Benjamin Vautier (Ben),
Installation « J'ai peur », acrylique blanche



150
Fabrice Clapiès, *Icare,* 2004,

150 a
Fabrice Clapiès, *Maison spirale, façade sud,*
2004,



150 b
Fabrice Clapiès,
Maison spirale, façades sud et ouest, 2004,

150 c
Fabrice Clapiès, *Icare survolant Paris,* 2004,

151
Sol LeWitt, *Run 1-IV,* 2004,

152
Fritz Lang, *Robot Métropolis,* 1927,

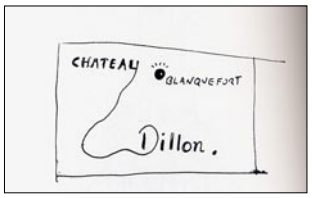
153
Elyane Goodman, *Fers à repasser,*

154
Vik Muniz, *Série « Pictures of Holes »,* 1997,
702 trous d'aiguille, photographie

155
Cy Twombly,
Coronation of Sesostris, panneau n° 6, 2000,
204 x 156 cm, acrylique et crayon

156
Andy Warhol, *Robot,* 1983,
acrylique et sérigraphie sur toile

157
Jean Michel Basquiat, *Toxic,* 1984,
21 x 170 cm, acrylique et couleur Xeros sur toile



158
Érik Dietman, *Les Gardiens des fûts,*
*(Ed. Lebeer Hossman),*1990,
encre de Chine sur papier

158 bis
Érik Dietman, *Les Gardiens des fûts,*
*(Ed. Lebeer Hossman),*1990,